SMARTFADE™

Steuerungskonsole Benutzerhandbuch

Version 3.0

Copyright © 2010. Electronic Theatre Controls, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Änderungen von Produktinformationen und technischen Daten vorbehalten.
Teilenummer: 7219M1220-3.0.0-DE Vers. A
Herausgegeben: 2010-11

ETC genehmigt die Reproduktion des in diesem Handbuch enthaltenen Materials ausschließlich für nichtkommerzielle Zwecke. ETC behält sich sämtliche anderen Rechte vor.

ETC®, Emphasis®, Expression®, Insight™, Imagine™, Focus™, Express™, Unison®, Obsession® II, SmartPack®, SmartFade™, ETCNet2™, EDMX™, Source Four®, Revolution®, Sensor® und WYSILink™ sind entweder registrierte Marken oder Marken der Electronic Theatre Controls Inc. in den USA und anderen Ländern.

Microsoft® und Windows® sind registrierte Marken der Microsoft Corporation in den USA und anderen Ländern.

Alle anderen Marken, sowohl gekennzeichnet als auch nicht gekennzeichnet, sind das Eigentum der entsprechenden Eigentümer.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 1

Verwendung dieses Handbuchs 2
Anleitungen 2
Navigation im Menü 2
Schreibweisen 2

Hilfe vom Technischen Kundendienst von ETC 3

Hochfahren und Herunterfahren 4
Auspacken und Anschließen 4
Hochfahren 4
Herunterfahren 4
Betriebsmodi 5

Speichern auf und Laden von Speicherkarte 6
Speichern der Vorstellung auf die Karte 6
Laden der Vorstellung von der Karte 6
Laden eines Patches von der Karte 7
Formatieren der SD-Speicherkarte 7

Kapitel 1 Allgemeine Informationen 9

Steuerungskapazität 10

Funktionen des Bedienfeldes 11
Allgemeine Tasten 11
Fader und Tasten 12
Master- und Blackout-Funktion 12
Independents 12
Crossfader 12
Sequenz- und Stack-Funktionen 13
Speicher- und Bearbeitungsfunktionen 13
Funktionen von LCD-Anzeige und Encoder-Rädern 14

Einsatzbereiche der Konsole 15
HTP-Steuerungsregel 15
Verschiedene Verwendungsarten der SmartFade 15

Datenstruktur und Zeiten 16

Kapitel 2 Setup 17

DMX-Ausgabe 18
Geschwindigkeit des DMX-Ausgangs 18

Löschen und Festlegen von Patches 19
Löschen von Patches 19
Patch auf 1:1 einstellen 19
Dimmer-Patch aufheben 19

Dimmer patchen 20
Patch nach Dimmer 20
Patch nach Kanal 21

Zuordnen von unabhängigen Kanälen (Independents) 22
Einrichten der Independents 22

Konsolen-Einstellungen 23
Löschfunktionen. 23
MIDI-Einstellungen 23
DMX-Eingang 23
DMX-Ausgang 24
Sprache 24
Anzeige 24
Tasten 25
Speichern deaktivieren 25
Crossfader 25
Softwareversion 25

MIDI-Einstellungen 26
MIDI Show Control. 26
Synchronisieren von zwei SmartFade-Konsolen 27
Basis-MIDI-Implementierung 27
MIDI-Kanal. 28

Kapitel 3 Programmieren 29

Intensitätskanäle 30
Live- oder NEXT-Modus 30
Anpassen des Kanalbereichs 31
Setzen des Kanalbereichs 31

Speicherplätze 32
Speichern eines Speicherplatzes 32
Speichern eines Magic-Speicherplatzes 33

Snapshots 34
Speichern eines Snapshots 34
Alle Snapshots löschen 34
Kopieren eines Snapshots in einen Speicherplatz 35

Sequenzen 36
Speichern einer Sequenz 37
Speichern einer Magic-Sequenz 38

Stack 39
Speichern des Stacks mit Tasten 40
Speichern eines Speicherplatzes und Stack-Schrittes 41
Speichern eines Stack-Status 42

Kapitel 4 Bearbeiten 43

Bearbeiten von Speicherplätzen 44
Speicherplatz bearbeiten 44
Löschen eines Speicherplatzes 44
Kopieren eines Speicherplatzes 44

Bearbeiten von Sequenzen und Stack 45
Bearbeiten des Inhalts eines Schritts 45
Löschen eines Schritts. 46

Einfügen eines Schritts 47
Einfügen einer PunktQ. 48
Ändern des Inhalts eines Schritts 49
Direktes Bearbeiten des Inhalts eines Stack-Schritts 50
Kopieren einer Sequenz 51
Durchlauf-Modus 51
Sequenz- und Stack-Zeiten 52

Kapitel 5 Playback 55

Allgemeine Funktionen. 56
Master- und Blackout-Funktion 56
Löschen 56
Tasten-Master 57

Speicherplätze 57
Fader-Bank auswählen 57
Speicher-Tasten-Modi 57
Speicherplatz-Fader-Ausgabe löschen 57

Sequenzen 58
Fader-Bank auswählen 58
Tasten-Modi für Sequenzen 58
Überblenden, Geschwindigkeit und BPM für Sequenzen 58

Stack und Crossfader. 60
Allgemeine Überblendsteuerungen 60
Stack-Funktionen. 60
Geschwindigkeit & Überblenden für den Stack 61
Tap-Modus für den Stack 62
Einzelszenen-Überblendung 63

Kapitel 6 Zwei-Szenen-Modus. 65

Allgemeine Informationen. 66
Konsoleneinstellung im Zwei-Szenen-Modus 66

Zwei-Szenen-Überblendung. 67
Vorbereitung & Überblenden 67

Kapitel 7 DMX-Backup. 69

Allgemeine Informationen. 70
Konsoleneinstellung im Backup-Modus. 70

Backup-Speicherplätze 71
Vorbereitung 71
Speichern eines Backup-Speicherplatzes 71
Löschen von Pegeln 71

Stack im Backup-Modus. 72
Stack-Funktionen. 72

Appendix A Software-Update 73

Software aktualisieren 73

Einleitung

Wir freuen uns, dass Sie sich für die SmartFade-Lichtsteuerungskonsole entschieden haben. Die SmartFade-Konsole bietet einen großen Funktionsumfang mit direkter Handsteuerung, speichergesteuertem Betrieb und einer eindrucksvollen Zahl weiterer Funktionen für den Betrieb in einem System. Die SmartFade eignet sich für jeden Veranstaltungsort und kann als Konsole für kleine Tournee-Vorstellungen, für Produktionen in einem Auditorium oder als Fernsteuerpult für den Inspizienten eingesetzt werden.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Verwendung dieses Handbuchs*** 2
- ***Hilfe vom Technischen Kundendienst von ETC*** 3
- ***Hochfahren und Herunterfahren*** 4
- ***Speichern auf und Laden von Speicherkarte*** 6

Verwendung dieses Handbuchs

Mit diesem Handbuch ist Ihr Gerät in kürzester Zeit einsatzbereit. Im Handbuch werden folgende Schreibweisen verwendet:

Anleitungen

Anleitungen werden in einer Tabelle mit Spalten für Aktion, Konsole und Reaktion dargestellt.

Aktion	Konsole	Feedback
Blackout-Modus aktivieren	BLACK OUT	Die Taste leuchtet. Keine Ausgabe außer von den Independents.*

* Möglicherweise ist hier ein solcher Kommentar mit einem Sternchen enthalten.

Navigation im Menü

Viele Funktionen erfordern die Navigation im Menü. Um kurz und prägnant zu sein, wird die Navigation im Menü folgendermaßen mitgeteilt:

`Menü>Einstellungen>Sprache>[English]`

Jedes „**>**“ stellt den Übergang zu einer neuen Untermenüebene dar, normalerweise durch Drücken der Taste **MENU** . Punkte [in eckigen Klammern] werden mit den Encoder-Rädern verändert.

Anzeigen werden folgendermaßen dargestellt

```
Crossfade faders
>Upwards only
```

Schreibweisen

- In Tabellen werden Tasten als Bilder angezeigt. Im Fließtext werden Tasten durch Großbuchstaben in Fettdruck mit der vorangestellten Bezeichnung „Taste“ dargestellt. Beispiel: Taste **STACK**.
- Verweise auf andere Teile des Handbuches werden *kursiv* gekennzeichnet. Wenn Sie sich die elektronische Version des Handbuchs ansehen, klicken Sie auf den Verweis, um in diesen Abschnitt des Handbuches zu wechseln.

Hinweis: *Hinweise enthalten hilfreiche Tipps und zusätzliche Informationen zum Haupttext.*

VORSICHT: *Vorsicht bezeichnet Situationen, in denen undefinierte oder ungewollte Konsequenzen einer Aktion zu einem möglichen Datenverlust oder Geräteproblemen führen könnten.*

Kommentare zu diesem Handbuch senden Sie bitte per E-Mail an: **TechComm@etcconnect.com**

Hilfe vom Technischen Kundendienst von ETC

Bei Schwierigkeiten sind die in diesem Benutzerhandbuch gegebenen Hinweise die nützlichste Hilfe bei der Problemlösung. Weiterführende Informationen finden Sie auf der ETC-Website www.etcconnect.com. Sie können auch andere Benutzer im ETC-Forum unter www.etcconnect.com/community um Rat fragen.

Falls keine dieser Möglichkeiten für die Problemlösung ausreichend ist, wenden Sie sich bitte direkt an den **Technischen Kundendienst von ETC** in einer der unten genannten Geschäftsstellen. Ein Notfallservice steht in allen ETC-Geschäftsstellen auch außerhalb der normalen Geschäftszeit zur Verfügung.

Bitte halten Sie bei einem Anruf beim Technischen Kundendienst von ETC folgende Informationen bereit:

- Konsolenmodell und Seriennummer (befindet sich auf der Rückseite)
- Dimmer-Hersteller und installierter Typ
- Andere Komponenten des Systems (Unison®, andere Konsolen usw.)

Nord- und Südamerika

Electronic Theatre Controls Inc.
Technical Services Department
3031 Pleasant View Road
Middleton, WI 53562, USA
800-775-4382 (innerhalb der USA, gebührenfrei)
+1-608 831-4116
service@etcconnect.com

Großbritannien

Electronic Theatre Controls Ltd.
Technical Services Department
26 – 28 Victoria Industrial Estate
Victoria Road,
London W3 6UU Großbritannien
+44 (0)20 8896 1000
service@etceurope.com

Asien

ETC Asia, Ltd.
Technical Services Department
Room 1801, 18/F, Tower 1
Phase 1, Enterprise Square
9 Sheung Yuet Road
Kowloon Bay, Kowloon,
Hongkong
+852 2799 1220
service@etcasia.com

Deutschland

Electronic Theatre Controls GmbH
Abteilung Technischer Kundendienst
Ohmstraße 3
83607 Holzkirchen, Deutschland
+49 (80 24) 47 00-0
techserv-hoki@etcconnect.com

Hochfahren und Herunterfahren

Auspacken und Anschließen

Sie können die SmartFade in kürzester Zeit einsetzen.

- Auspacken
- An das Stromnetz anschließen
- DMX an die Dimmer anschließen
- Hochfahren

Hochfahren

Bei der SmartFade wird der Netzschalter sowohl für das Hochfahren als auch das Herunterfahren verwendet. Er wird ebenfalls für den Zugriff auf das Auswahlmenü für den Betriebsmodus verwendet.

Aktion	Konsole	Feedback
Drücken und loslassen	⏻	Das LCD zeigt die aktuelle Softwareversion an. SF ML:3.0.0.1.0.17 Personalities:6.4.2 Die LEDs der Tasten leuchten in der folgenden Reihenfolge auf: GRÜN, ROT, Rest. Danach beginnen alle LED mit dem für den gewählten Betriebsmodus richtigen Leuchtwert zu leuchten. *

* Während des Hochfahrens leuchten die LEDs ungeachtet der Benutzereinstellung bis hin zum höchsten Leuchtwert.

Herunterfahren

Aktion	Konsole	Feedback
1. Drücken und loslassen	⏻	Das LCD zeigt eine Meldung an, die eine Bestätigung des Befehls zum Abschalten verlangt.
2a. Bestätigen	✓	Die Konsole wird heruntergefahren.
2b. Abbrechen	<	Das Herunterfahren wird abgebrochen und der Betrieb wieder aufgenommen.

Wenn Sie die Konsole herunterfahren, schließt die SmartFade-Konsole alle anstehenden Vorgänge ab und speichert alle Systemdaten, die für ein fehlerfreies Hochfahren bei der nächsten Sitzung notwendig sind. Ein Herausziehen des Netzkabels der Konsole whrend des Herunterfahrens hat keine nachteiligen Auswirkungen.

Betriebsmodi

Halten Sie den Netzschalter während des Hochfahrens gedrückt, um auf das Betriebsmodus-Menü zuzugreifen. Dadurch können verschiedene Betriebsmodi ausgewählt werden. Beim Umschalten der Betriebsmodi gehen Daten nicht verloren, sondern erscheinen wieder, sobald der entsprechende Modus erneut eingeschaltet wird.

Aktion	Konsole	Feedback
1. Gedrückt halten (Konsole muss ausgeschaltet sein)	⏻	Das LCD zeigt das Betriebsmodus-Menü an.
2. Modus auswählen	Encoder-Rad	**>Normaler Modus** Alle Funktionen sind verfügbar **>DMXBackup** Die Konsole dient als DMX-Backup für bis zu 512 Ausgaben, von einem externen Gerät an den DMX-Eingang gesendete Werte werden gespeichert. **>Zwei-Szenen-Modus** Die Konsole funktioniert grundsätzlich wie eine konventionelle Zwei-Szenen-Konsole.
3. Modus aktivieren	✓	Die Konsole gelangt in den gewünschten Betriebsmodus. Beim Einschalten fährt die Konsole jedes Mal in diesen Betriebsmodus hoch, bis der Betriebsmodus geändert wird.

Speichern auf und Laden von Speicherkarte

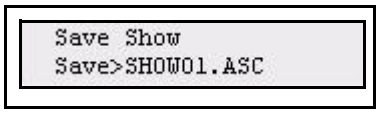
SmartFade setzt eine standardmäßige SD-Speicherkarte als primäres externes Speichergerät ein. (Bitte beachten, dass HCSD nicht unterstützt wird.) Bevor Sie eine neue SD-Speicherkarte nutzen können, muss sie korrekt formatiert sein (FAT16). *Siehe „Formatieren der SD-Speicherkarte“ auf Seite 7.*

Das Dateiformat lautet ***ASCII-Textdarstellung für Daten der Lichtsteuerungsanlage***. Das Format ist mit allen Systemen kompatibel, die diesem Standard entsprechen. Obwohl möglicherweise Unterschiede zwischen den Systemen bestehen, sind die Haupt-Vorstellungsdaten in der Regel kompatibel. Siehe www.usitt.org.

Speichern der Vorstellung auf die Karte

Dies wird im Menü Speichern/Laden vorgenommen:

Menü>Speichern/Laden>[Speichern unter]



Die Vorstellungen können mit dem Encoder-Rad mit einer zweistelligen Zahl benannt werden. Die Vorstellung mit dem Encoder-Rad auswählen. Das Laden mit der Taste **MENU** bestätigen.

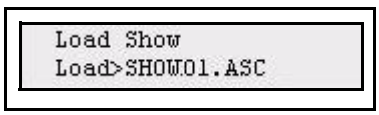
Vorstellungsdateien, die in der ETC-Anwendung von SmartSoft gespeichert werden, können mit einem beliebigen DOS-konformen Namen und der Erweiterung „.asc“ bezeichnet werden.

- Ein Datei- oder Verzeichnisname darf höchstens acht Zeichen lang sein.
- Der Dateiname, die Erweiterung oder der Verzeichnisname darf keine Leerzeichen enthalten.
- Bestimmte Zeichen (? * , ; = + # >| [ ] / \) sind unzulässig und können nicht verwendet werden.

Laden der Vorstellung von der Karte

Dies wird im Menü Speichern/Laden vorgenommen:

Menü>Speichern/Laden>[Vorstellung laden]

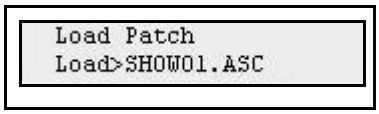


Die Vorstellung mit dem Encoder-Rad auswählen. Den Ladevorgang durch Drücken von **MENU** bestätigen. Standardmäßig wird die letzte Vorstellung oder die Aufzeichnung mit der niedrigsten Zahl zum Laden angeboten.

Laden eines Patches von der Karte

Dies wird im Menü Speichern/Laden vorgenommen:

Menü>Speichern/Laden>[Speichern unter]



Die Vorstellung mit dem Encoder-Rad auswählen. Das Laden mit der Taste **MENU** bestätigen.

Standardmäßig wird zum Laden eines Patches die Aufzeichnung mit der niedrigsten Zahl auf der Karte angeboten. Dies bietet Ihnen die Möglichkeit, als Vorstellung 01 eine Dummy-Vorstellung zu speichern, die nur einen Patch enthält.

Formatieren der SD-Speicherkarte

SD-Speicherkarten sind normalerweise bereits formatiert. Sicherstellen, dass eine als FAT16 formatierte Speicherkarte verwendet wird. Andere Formate wie FAT12 oder FAT32 werden von SmartFade nicht unterstützt.

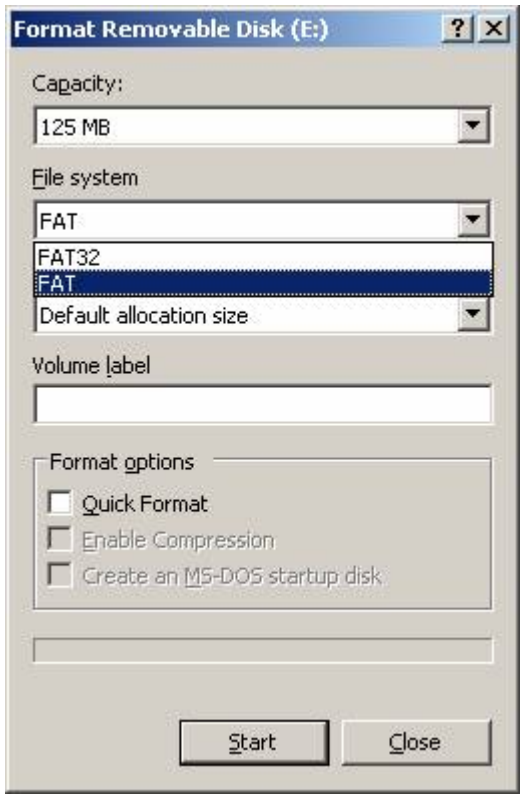
Das Formatieren muss auf einem PC vorgenommen werden. Sie benötigen ein Lesegerät für SD-Speicherkarten, das an Ihren PC angeschlossen ist. SmartFade unterstützt keine speziellen High-Capacity-SD-Karten, die mit dem SDHC-Logo gekennzeichnet sind. Darauf achten, dass die Speicherkarte nur das SD-Logo trägt.

VORSICHT: *Das Formatieren einer SD-Karte löscht alle Informationen auf der Karte. Sicherstellen, dass vor dem Formatieren alle wichtigen Dateien von der Karte entfernt wurden.*

Schritt 1: Die SD-Karte in den Kartenleser einsetzen. Sicherstellen, dass der Kartenleser mit dem Windows-PC verbunden ist.

Schritt 2: Die SD-Speicherkarte wird als neues Laufwerk angezeigt. Die Karte wird als Symbol mit einem Laufwerksbuchstaben von A-Z unter **Arbeitsplatz** angezeigt.

Schritt 3: Mit der rechten Maustaste auf das Symbol der SD-Karte klicken und **Formatieren** auswählen. Dadurch wird das Fenster Formatieren geöffnet.



Schritt 4: Im Feld **Dateisystem FAT** auswählen. Dadurch wird das Dateisystem der Karte als FAT 16 festgelegt.

Schritt 5: Auf **Start** klicken und dann den Formatierungsvorgang abschließen.

Kapitel 1
Allgemeine Informationen

Dieses Kapitel beinhaltet die allgemeinen Informationen, die Sie vor der ersten Verwendung benötigen.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Steuerungskapazität*** 10
- ***Funktionen des Bedienfeldes*** 11
- ***Einsatzbereiche der Konsole*** 15
- ***Datenstruktur und Zeiten*** 16

Steuerungskapazität

SmartFade ist eine leicht zu bedienende und doch sehr leistungsstarke Lichtsteuerungs-anlage für 48 (96) Intensitätskanäle, die praktisch sofort einsatzbereit ist.

Intensitätskanäle

Es stehen 48 (96) Intensitätskanäle zur Verfügung. Jeder Intensitätskanal kann einen oder mehrere Dimmer steuern. Dimmer mit DMX-Adressen zwischen 1 und 48 (96) sollten über diese beiden Fader-Modi sofort nach Inbetriebnahme gesteuert werden können, da der Patch auf 1:1 voreingestellt ist. Intensitäten können live gesteuert und dann in Speicherplätzen, Sequenzen oder Stack-Schritten gespeichert werden. Alle Intensitäten werden nach dem Highest-Takes-Precedence-Verfahren (HTP, „der höchste Wert hat Vorrang“) gesteuert. *HTP-Steuerungsregel, Seite 15*.

Independent-Tasten

Zwei Independent-Tasten steuern jeweils eine Ausgabe besonderer Effekte wie Hausbeleuchtungen, Nebelmaschinen oder Verfolgerscheinwerfer. *Siehe „Zuordnen von unabhängigen Kanälen (Independents)“ auf Seite 22.*

DMX-Ausgabe

Es ist ein DMX-Ausgabeanschluss vorhanden, der das Steuern von bis zu 512 DMX-Ausgaben ermöglicht.

DMX-Eingang

Es ist ein DMX-Eingang vorhanden, der den Empfang von bis zu 512 DMX-Ausgaben ermöglicht.

MIDI

Es gibt ein empfohlenes Subset der Standard-MIDI-Show-Control (MSC), das zu den am häufigsten eingesetzten Arten der Synchronisierung von Show-Geräten über MIDI gehört. General MIDI (Music MIDI) kann eingesetzt werden, um Konsolen anzuschließen oder Fader-, Tasten- und Stack-Vorgänge in einem Music Sequencer zur anschließenden Wiedergabe und Soundtrack-Synchronisierung zu speichern.

Speicherkarte

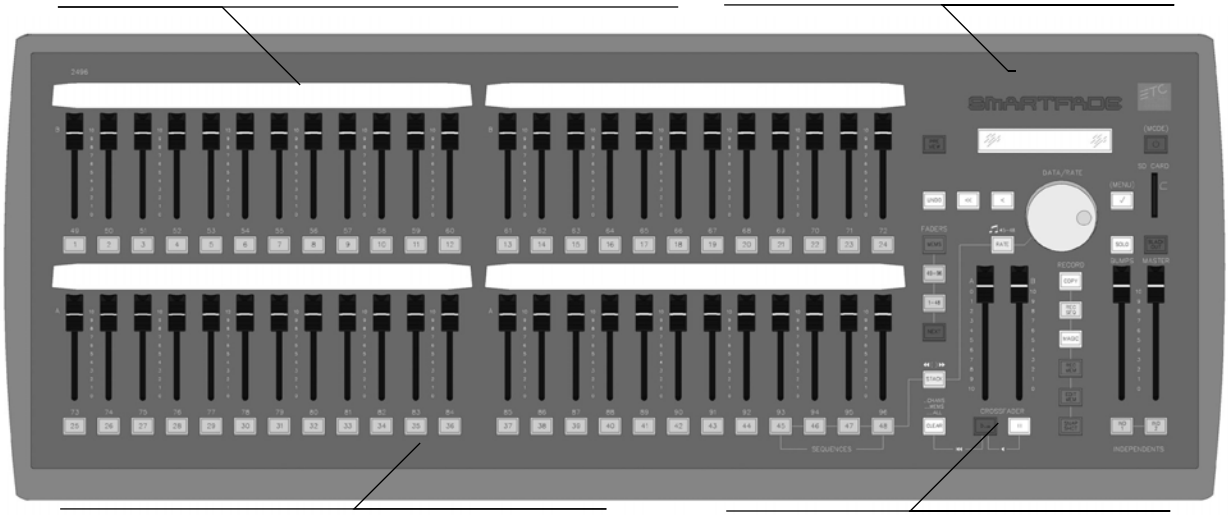
Vorstellungen können auf einer standardmäßigen SD-Speicherkarte gespeichert werden. (Bitte beachten, dass HCSD nicht unterstützt wird.) *Siehe „Speichern auf und Laden von Speicherkarte“ auf Seite 6.*

Funktionen des Bedienfeldes

Dies ist eine Übersicht über die Funktionen des Bedienfelds der SmartFade-Konsole.

SmartFade 1248 und 1296 sehen genauso aus wie die abgebildete 2496 Konsole, der einzige Unterschied sind zwei Reihen mit je 12 Fadern statt der abgebildeten zwei Reihen mit je 24 Fadern.

LCD-Anzeige
Die Anzeige mit den dazugehörigen Rädern und Tasten dient zum Steuern von Menüs.



Fader und Tasten
Die 24 (48) Fader können zum Steuern von Intensitäten, Parametern und Speicherplätzen oder Sequenzen verwendet werden. Mit den Fader-Tasten rechts kann der Modus ausgewählt werden.

Crossfader
Der Crossfader steuert den Stack mit 199 Schritten. Er kann auch zum Einblenden in manuell voreingestellte Lichtstimmungen verwendet werden.

Allgemeine Tasten

Alle Tasten sind mit z. T. mehrfarbigen LEDs versehen. Sie leuchten auf, wenn sie aktiv sind, und blinken, wenn sie für die aktuelle Funktion ausgewählt werden können.

Netzschalter

Der Netzschalter wird für das Hoch- und Herunterfahren des Systems verwendet.*Siehe „Hochfahren und Herunterfahren“ auf Seite 4.*

Taste CLEAR

Die Taste **CLEAR** dient zum Löschen von Intensitäten und Nullstellen von Speicherplatz-Fadern (2 – 4 Mal drücken). *Dabei wird nichts gelöscht, sondern es werden nur die Werte auf null gesetzt*. *Siehe „Löschen“ auf Seite 56.*

Die Taste kann auch in Kombination mit anderen Tasten für Sonderfunktionen genutzt werden, was in den entsprechenden Abschnitten genauer beschrieben wird.

Undo

Die Taste **UNDO** dient dazu, bestimmte Situationen rückgängig zu machen. Die Rückgängigmachung bezieht sich nur auf den letzten Befehl und nicht auf davor liegende weitere Befehle.

Fader und Tasten

Es gibt 24 (48) Fader. Sie können für die Steuerung von Intensitäten oder Speicherplätzen und Sequenzen eingestellt werden. Der entsprechende Modus wird mit der jeweiligen FADER-Taste eingestellt.

1-24 25-48 oder 1-48 49-96

Unter jedem Fader ist eine Taste angebracht. Diese Taste leuchtet auf, wenn ein Steuerungsinhalt vorhanden ist, und zeigt die Ausgabe des Steuerungsinhalts durch ihre Leuchtstärke an. Die Farbe der Taste ändert sich abhängig vom Typ des Steuerungsinhalts.

1 ... **24** oder **1** ... **48**

Tasten-Playback-Modi

Es gibt zwei Tasten-Modi, wenn eine Taste gedrückt wird, **Stapel** und **Solo**. Beide verwenden den Pegel des BUMP-Faders. Die Taste SOLO schaltet zwischen diesen Modi um. *Siehe „Tasten-Master“ auf Seite 57.*

SOLO

Hinweis: *Damit Intensitäts-Fader die Lichtausgabe live steuern können, sind drei Einstellungen erforderlich:*

- Der Master-Fader steht über null und normalerweise auf 100% (in der obersten Stellung).
- Die Taste BLACKOUT ist aus (leuchtet nicht)
- Die Taste NEXT ist aus (leuchtet nicht).

Master- und Blackout-Funktion

Der Master-Fader reduziert proportional alle Intensitätsausgaben. Die Blackout-Taste setzt sofort alle von der Konsole erzeugten Intensitäten auf null. *Siehe „Master- und Blackout-Funktion“ auf Seite 56.*

BLACK OUT

Independents

Die zwei Independent-Tasten sind unabhängige Steuerungskanäle (IND 1, IND 2), die beliebige Ausgaben in einem Schalter- oder Tastenmodus steuern können. Diese Ausgaben können unabhängig von allen anderen Steuerungen verwendet werden. *Siehe „Einrichten der Independents“ auf Seite 22.*

IND 1 IND 2

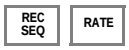
Crossfader

Der Crossfader besteht aus einem Live- und Next-Fader sowie den Crossfader-Transport-Tasten. Er kann für das Ein-/Ausblenden zwischen den 199 Schritten des programmierbaren Stacks oder für Einzelszenen-Ein-/Ausblendung in Intensitäten verwendet werden, die im NEXT-Modus blind festgelegt wurden. *Stack und Crossfader, Seite 60*.

Die folgenden Tasten werden zusammen mit dem Crossfader eingesetzt:

Sequenz- und Stack-Funktionen

Diese Tasten werden für das Programmieren und Bearbeiten der Sequenzen in den Speicherplatz-Fadern und des Stacks des Crossfaders verwendet. *Siehe „Sequenzen“ auf Seite 36. Siehe „Stack“ auf Seite 39.*

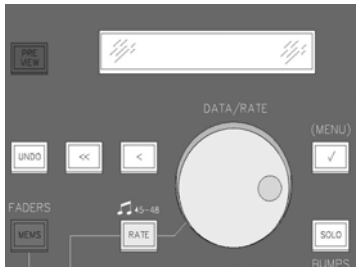


Speicher- und Bearbeitungsfunktionen

Die Zeile mit Tasten unter dem Encoder-Rad bietet Speicher- und Bearbeitungsfunktionen, die in diesem Handbuch in den Kapiteln ***Programmieren*** und ***Bearbeiten*** beschrieben werden. *Siehe „Programmieren“ auf Seite 29. Siehe „Bearbeiten“ auf Seite 43.*

Funktionen von LCD-Anzeige und Encoder-Rädern

Das LCD-Menü ermöglicht einen schnellen Zugriff auf Funktionen.



Hauptfunktionen

Aktion	Konsole	Feedback
Menüs aktivieren	✓	Buttons Intensity:> 84
Durch Auswahlmöglich-keiten blättern	Encoder-Rad	Die Auswahlmöglichkeiten werden über dem Encoder-Rad angezeigt. Die Menü-Tasten erneut betätigen, um zu nachfolgenden Ebenen zu wechseln und um Einstellungsän-derungen anzunehmen.
Vorherige Auswahl	<	Wechselt zur vorherigen Menüebene.
Schließen	<<	Damit verlassen Sie die Menüs.

LCD – Vorschaumodus

Im Vorschaumodus können die programmierten Intensitäten der MEMS Fader 1-24 dargestellt werden.

Aktion	Konsole	Feedback
Vorschaumodus aktivieren	PRE VIEW	Die Tasten 1-24 blinken. Drücken Sie die Taste erneut, um den Vorschaumodus zu deaktivieren.
Fader auswählen	1 ... 24	Die ausgewählte Taste hört auf zu blinken. Die LCDs zeigen die Intensitäten des aktuell ausgewählten Fader-Modus an.

Bei dem Design der SmartFade wurde gleichermaßen auf eine leichte Bedienbarkeit sowie eine hohe Funktionalität für einen Standard-Rig konventioneller Scheinwerfer geachtet.

Die Tasten mit Hintergrundbeleuchtung ermöglichen die Benutzung der SmartFade ohne einen zusätzlichen Bildschirm. Sie liefern Informationen zu Inhalt, Fader-Modus und Kanalintensitäten.

Die LCD-Anzeige und das Encoder-Rad ermöglichen umfangreiche menügesteuerte Bearbeitungsfunktionen.

HTP-Steuerungsregel

Dimmer-Kanäle und Geräte-Intensitätskanäle arbeiten nach dem Prinzip „Der höchste Wert hat Vorrang“ (Highest Takes Precedence, **HTP**). Das bedeutet, dass der jeweils höchste Intensitätswert ausgegeben wird, wenn eine Intensität von mehr als einem Fader ausgegeben wird.

Die Intensitätskanäle können mit den Fadern auf einen bestimmten Pegel eingestellt werden. Diese Kanal-Fader arbeiten im ***Live***-Fader des Crossfaders. Sie können verwendet werden, um einen aus dem Crossfader stammenden Wert entweder ein- oder auszublenden. Eingestellte Pegel werden ausgeblendet, wenn der Crossfader betätigt wird.

Verschiedene Verwendungsarten der SmartFade

SmartFade-Konsolen können in den Modi Normal, Zwei-Szenen und DMX-Backup betrieben werden. *Siehe „Zwei-Szenen-Modus“ auf Seite 65. Siehe „DMX-Backup“ auf Seite 69.*

Die SmartFade-Konsole kann auf verschiedene Weisen im **Normal-Modus** betrieben werden.

Manuelle Steuerung

Werte werden direkt über Fader eingestellt.

Einzelszenen-Überblendung

Werte werden blind eingerichtet, anschließend wird live auf sie überblendet. *Siehe „Einzelszenen-Überblendung“ auf Seite 63.*

Programmieren für improvisiertes Playback

Speicher und Sequenzen vorbereiten.

Programmieren einer Sequenzliste für Playback

Speichern eines Stacks mit bis zu 199 Schritten und Überblendzeiten für die Wiedergabe über die Crossfader.

Datenstruktur und Zeiten

Die Datenstruktur ist sehr einfach. Die Fader ermöglichen die direkte Steuerung der Intensitäten und Parameter. Diese Werte können auf verschiedene Weise gespeichert werden.

Speicherplätze

Speicherplätze werden erzeugt, um Intensitäten auf einem Fader zu speichern. Diese Speicherplätze können von den Fadern wiedergegeben und als Schritte in Sequenzen oder als Stack gespeichert werden. Es gibt 24 Fader-Speicherplätze auf 12 Fader-Bänken = 288 Speicherplätze insgesamt (bei der SmartFade 24/96 das Doppelte, also 576 Speicherplätze insgesamt).

Snapshots

Die gesamte Ausgabe kann sofort mit der Snapshot-Funktion gespeichert werden. Bis zu 10 solcher Snapshots können im Puffer gespeichert werden. Sie können zu einem späteren Zeitpunkt als Speicherplätze gespeichert werden.

Sequenzen

Die schnellste Art, eine Schleife von Speicherplätzen zu erstellen, ist das Aufzeichnen einer Sequenz. Eine Sequenz ist eine Liste von 24 Schritten, die manuell, als Schleife oder einmalig von den Fadern wiedergegeben werden kann. Jeder Schritt kann ein einzelner Intensitätskanal oder ein Speicherplatz sein. Jeder Schritt kann über eine Einblend-, Ausblend- und Wartezeit verfügen. Zustzlich gibt es allgemeine Funktionen zum Überschreiben der Zeiten wie Geschwindigkeit, Überblenden und BPM.

Stack

Ein Stack ist eine Liste von 199 Schritten im Theaterstil, die manuell oder einmalig vom Crossfader wiedergegeben werden kann. Der Stack ist als Haupt-Sequenzliste für eine Vorstellung gedacht. Jeder Schritt kann ein einzelner Intensitätskanal, ein Speicherplatz oder ein eigener Stack-Speicherstatus sein. Jeder Schritt kann über eine Einblend-, Ausblend- und Wartezeit verfügen. Zusätzlich gibt es allgemeine Funktionen zum Überschreiben der Zeiten wie Geschwindigkeit und Überblenden.

Kapitel 2
Setup

Mit dem Standard-Setup der SmartFade sind 48 oder 96 Dimmer-Kanäle mit Eins-zu-Eins-Patch sofort einsatzbereit. Sie können auch eigene Patches erzeugen. Weitere Benutzereinstellungen beziehen sich auf MIDI, Tasten, Displays und die Sprache. Diese Einstellungen werden in diesem Kapitel beschrieben.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

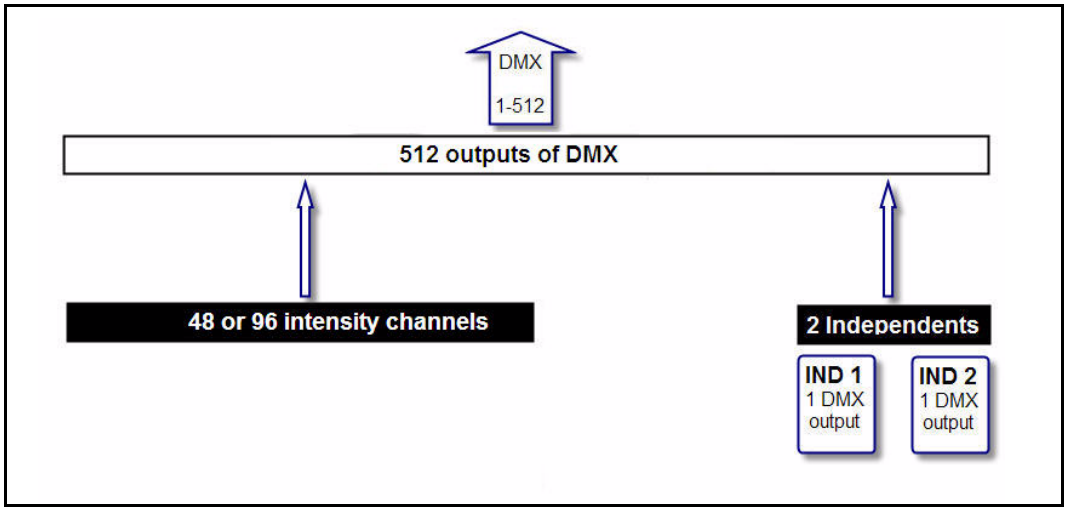
- ***DMX-Ausgabe*** 18
- ***Löschen und Festlegen von Patches*** 19
- ***Dimmer patchen*** 20
- ***Zuordnen von unabhängigen Kanälen (Independents)*** 22
- ***Konsolen-Einstellungen*** 23
- ***MIDI-Einstellungen*** 26

DMX-Ausgabe

DMX (Digital Multiplex) ist der internationale Standard (oder das *Protokoll*), welches die SmartFade verwendet, um Informationen mit den Beleuchtungsanlagen auszutauschen. Es ist ein digitales Protokoll, das im Wesentlichen die Zustände „Ein“, „Aus“ oder einen Prozentsatz von „Ein“ definiert. DMX kann für das Steuern von Dimmern, Moving Lights, Nebelmaschinen, Farbwechslern, Medien-Servern oder einer beliebigen Anzahl anderer DMX-Geräte verwendet werden.

DMX ist auf eine Gesamtzahl von 512 (Ausgabe-) Kanälen in einer DMX-Leitung beschränkt (was auch als *Universum* bezeichnet wird). Ihre SmartFade-Konsole verfügt über ein derartiges Universum.

Die DMX-Ausgaben werden Konsolenkanälen für Intensitäten oder Geräte in der SmartFadeML zugeordnet. Es gibt 48 oder 96 Intensitätskanäle und 2 unabhängige Kanäle. Jeder Konsolenkanal kann mehreren Ausgaben zugeordnet werden. Voreingestellt ist eine Zuweisung 1:1.



Geschwindigkeit des DMX-Ausgangs

In seltenen Fällen treten bei DMX-Geräten Probleme beim Lesen von DMX in Standardgeschwindigkeit auf, das von der SmartFade ausgegeben wird. Oft ist das Resultat ein Flackern der Lichtgeräte. Sie können die Geschwindigkeit der DMX-Ausgabe herunterfahren, um zu versuchen, solche Datenübertragungsprobleme mit Geräten anderer Hersteller zu verringern. Als Vorgabe ist „Maximal“ eingestellt.

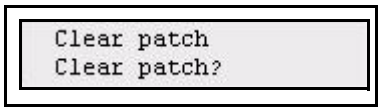
Menü>Einstellungen>DMX
Ausgang>[Maximal]..[Langsam]..[Medium]..[Schnell]

Löschen und Festlegen von Patches

Löschen von Patches

Der Patch wird über das Menü Patch gelöscht.

Menü>Patch>Patch – special>[Patch löschen]

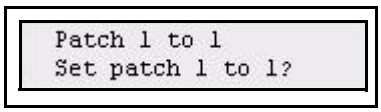


Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Patch auf 1:1 einstellen

Der Patch wird über das Menü Patch auf 1 zu 1 gesetzt.

Menü>Patch>Patch – special>[Patch 1:1 setzen]

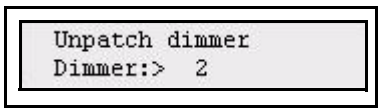


Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Dimmer-Patch aufheben

Sie können den Patch jedes Dimmers im Menü Patch aufheben.

Menü>Patch>Patch – special>[Aus Patch löschen]



Dimmer mit dem Encoder-Rad auswählen und zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Dimmer patchen

Ihre SmartFade steuert 48 oder 96 Intensitätskanäle, die auf ein DMX-Universum mit 512 Ausgängen gepatcht werden können.

Der Standard-Patch

Die Standardeinstellung der SmartFade ist der „1:1“-Patch für Dimmer.

Dies ist die einfachste und die häufigste Version eines Patches, da sie leicht zu merken ist und eine sofortige Übernahme der Steuerung aller verfügbaren Kanäle sicherstellt. Durch Zuordnung *beliebiger* DMX-Ausgaben zu einem *beliebigen* Steuerkanal können individuelle Patches erstellt werden. Es ist einfach, den Patch einzurichten. Dies wird im LCD-Menü durchgeführt.

Zuordnen von Patch in Live oder Blind

Wenn Sie eine Zuordnung in **Live** vornehmen, wird die ausgewählte DMX-Ausgabe auf Voll und alle anderen Dimmer werden auf null gesetzt, so dass Sie sehen können, was an diesen Dimmer angeschlossen ist. Die Zuordnung in **Blind** ändert die momentanen DMX-Werte erst, wenn die Änderungen im Patch irgendeinen aktiven Kanal übersteuern.

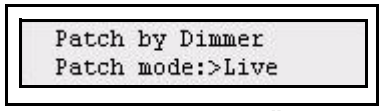
Hinweis: *Allerdings kann ein Dimmer nur einem einzigen Steuerkanal gleichzeitig zugeordnet werden. Wenn Sie einen Dimmer zuordnen und später denselben Dimmer einem anderen Kanal zuordnen, wird der Dimmer automatisch vom ursprünglichen Kanal abgetrennt und dem neuen zugeordnet.*

Patch nach Dimmer

Das Zuordnen nach Dimmer ist wohl die einfachste Methode, ein Rig zuzuordnen, mit dem Sie nicht vertraut sind. Im Live-Modus können Sie jede Ausgabe der Reihe nach einschalten, einen Intensitätskanal auswählen und sie zuordnen.

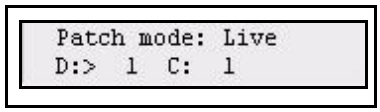
Schritt 1: Den Patch öffnen:
`Menü>Patch>[Patch nach Dimmer]`

Schritt 2: Mit dem Encoder-Rad zwischen den Modi **Live** und **Blind** wählen.



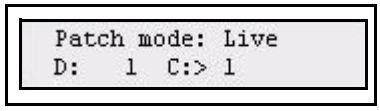
Zum Bestätigen **(MENÜ)** drücken.

Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad den Anfangskanal auswählen.



Zum Bestätigen auf **(MENU)** drücken und zum Endkanal gehen.

Schritt 4: Jetzt mit dem Encoder-Rad einen Kanal für diesen Dimmer auswählen.



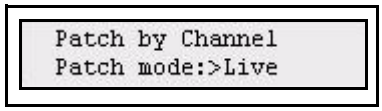
Zum Bestätigen auf **(MENU)** drücken und zu den Dimmern zurückgehen.

Patch nach Kanal

Das Zuordnen nach Kanal ist genauso einfach wie das Zuordnen nach Dimmer. Der einzige Unterschied ist, dass der Startpunkt der Intensitätskanal ist. Wenn Sie Live zuordnen, können Sie prüfen, was jedem Intensitätskanal zugeordnet ist, und diesem Kanal dann weitere Dimmer-Ausgaben zuordnen oder die Zuordnungen aufheben.

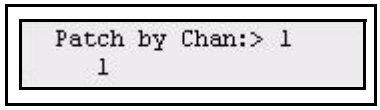
Schritt 1: Den Patch öffnen:
`Menü>Patch>[Patch nach Kanal]`

Schritt 2: Mit dem Encoder-Rad zwischen den Modi **Live** und **Blind** wählen.



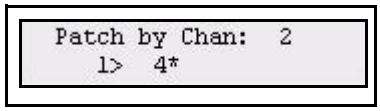
Zum Bestätigen **(MENÜ)** drücken.

Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad den Kanal auswählen.



Zum Bestätigen auf **(MENU)** drücken und zum Dimmer gehen. Für jeden Kanal gibt es fünf Dimmerpositionen, damit mehr als ein Dimmer darauf gepatcht werden kann. Wenn Sie einen bereits gepatchten Ausgang wählen, erscheint ein „*“ hinter der Zahl, wie bei Dimmer 4 in der Abbildung.

Schritt 4: Jetzt mit dem Encoder-Rad einen Dimmer für diesen Kanal auswählen.



Zum Bestätigen auf **(MENU)** drücken und durch alle fünf Dimmerpositionen zu den Kanälen zurückgehen.

Zuordnen von unabhängigen Kanälen (Independents)

Die Independent-Tasten **IND 1** und **IND 2** stellen zwei Ausgaben unabhängig von allen anderen Steuerungen dar. Sie sind dafür vorgesehen, Geräte wie z. B. Nebelmaschinen, Effektgeräte, Vorhangsteuerungen, Signal-Anzeigen usw. zu steuern.

- **SOLO** beeinflusst diese Ausgaben nicht.
- Der Status oder das Ergebnis der zwei unabhängigen Ausgaben kann nicht aufgezeichnet werden.

Der Standard-Patch

Die Standardeinstellung der SmartFade für die Independents sind die Ausgaben 97 und 98.

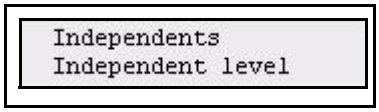
IND 1 = DMX 97
IND 2 = DMX 98

Dies ist leicht zu merken und stellt eine sofortige Steuerung mit zwei Ausgaben sicher. Durch Zuordnung einer *beliebigen* DMX-Ausgabe zu den Independents können individuelle Patches erstellt werden. Dazu den Patch öffnen. Sie werden im Patch als Kanäle i1 und i2 angezeigt. *Siehe „Patch nach Dimmer“ auf Seite 20. Siehe „Patch nach Kanal“ auf Seite 21.*

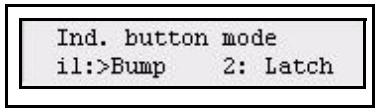
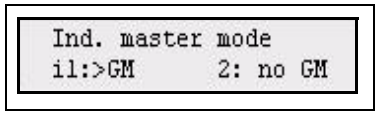
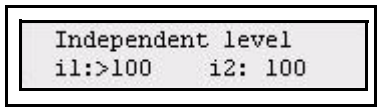
Einrichten der Independents

Das Standardverhalten der Tasten und Fader wird im Menü Independents eingestellt.

`Menü>[Independents]`



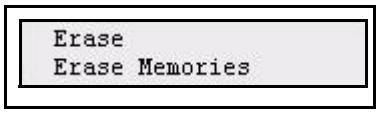
Tastenfunktionen

Menüauswahl	Konsole	Feedback
[Tasten Modus]	Mit **MENU** Independent wählen und mit dem Encoder-Rad die Funktion auswählen	
[Master Modus]	Mit **MENU** Independent wählen und mit dem Encoder-Rad die Funktion auswählen	 Legt fest, ob die Fader BLACKOUT und MASTER betroffen sind.
[Level setzen]	Mit **MENU** Independent wählen und mit dem Encoder-Rad den Pegel festlegen	

Löschfunktionen

Das Löschen von Daten wird im Menü Einstellungen vorgenommen.

Menü>Einstellungen>[Löschen]



Die folgenden Datentypen können gelöscht werden:

- Alle Vorstellungsdaten
- Speicherplätze
- Sequenzen
- Stack

MIDI-Einstellungen

Siehe „MIDI-Einstellungen“ auf Seite 26.

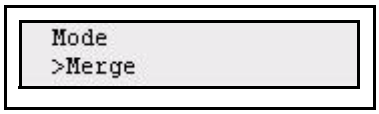
DMX-Eingang

Für DMX-Eingang gibt es zwei Einstellungen. Eine ist der Modus, also die Zuweisung und die Verteilung des eingehenden DMX-Signals. Die andere Einstellung bestimmt, was die SmartFade macht, wenn das DMX-Signal stoppt (Datenverlust).

DMX In-Modus

Dies wird im Menü Einstellungen festgelegt.

Menu>Einstellungen>DMX In>[Modus]



DMX In kann im normalen Betrieb auf zwei Arten eingesetzt werden: **Merge (Zusammenfassen)** oder **To Memory (In Speicher)**.

- **Merge (Zusammenfassen)**: fasst die DMX-Eingangsdaten mit dem Post-Patch-Ausgang der SmartFade zusammen. Die DMX-Eingangsdaten werden dabei nicht gemastert.
- **To Memory (In Speicher)**: leitet das DMX-Eingangssignal auf Fader 1 auf Bank 1 und patcht eingehende DMX-Ausgänge 1-48/96 auf die Intensitäts-Kanäle der SmartFade-Konsole. Fader 1 funktioniert als Master für die steuernde DMX. DMX In-Daten können nicht gepatcht werden.

Datenverlust

Dies wird im Menü Einstellungen festgelegt.

Menü>Einstellungen>DMX In>[Datenverlust]

Datenverlust kann auf zwei Arten gehandhabt werden: **Keep (Behalten)** oder **Fade Out (Ausblenden)**.

- **Keep (Behalten)**: das letzte Eingangssignal bleibt erhalten.
- **Fade Out (Ausblenden)**: das letzte Eingangssignal wird in 5 Sekunden ausgeblendet.

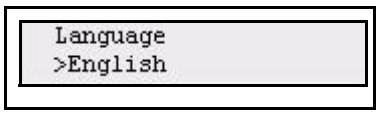
DMX-Ausgang

Siehe „Geschwindigkeit des DMX-Ausgangs“ auf Seite 18.

Sprache

Sie können die Sprache für die Menüs im Menü Einstellungen auswählen. Die Konsole wird so lange mit der ausgewählten Sprache gestartet, bis diese geändert wird.

Menü>Einstellungen>Sprache>[English]



Derzeit sind die folgenden Sprachen verfügbar:

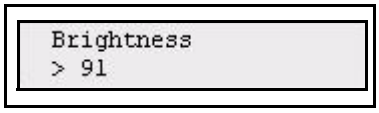
- English
- Français
- Deutsch
- Español
- Italiano

Anzeige

Die Display-Einstellungen werden im Menü Einstellungen vorgenommen.

Menü>Einstellungen>Display>[Kontrast]

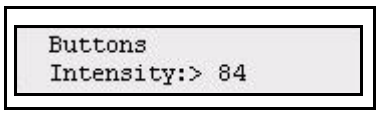
Menü>Einstellungen>Display>[Helligkeit]



Tasten

Sie können die Grundintensität für die LED-Tasten festlegen. Dies wird im Menü Tasten vorgenommen.

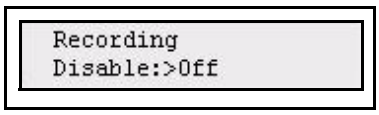
Menü>Einstellungen>[Tasten]



Speichern deaktivieren

Auf OFF/AUS schalten, um das Speichern zuzulassen, und auf ON/EIN, um es zu deaktivieren.

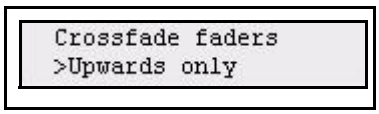
Menü>Einstellungen>[Speichern]



Crossfader

Die Richtung, in der die Crossfader zum nächsten Schritt im STACK-Modus wechseln, wird im Menü Einstellungen festgelegt.

Menü>Einstellungen>[Crossfader]



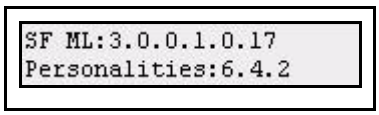
Hier gibt es zwei Auswahlmöglichkeiten:

- ***Eine Richtung***, was bedeutet, dass Sie die Fader wieder herunterziehen müssen, bevor die nächste Stimmung aufgeblendet werden kann; oder
- ***Auf/Ab***, was bedeutet, dass bei jeder Bewegung des Faders von unten nach oben oder von oben nach unten auf die nächste Stimmung des Stacks übergeblendet wird.

Softwareversion

Sie können im Menü Diagnostics anzeigen, welche Softwareversion auf der Konsole ausgeführt wird.

Menü>Diagnostics>[Softwareversion]



MIDI-Einstellungen

Die SmartFade verfügt über integrierte MIDI (Musical Instrument Digital Interface)-Funktionalitäten, mit denen drei primäre Funktionen zur Verfügung stehen.

- ***Show-Control-Systeme:*** Die SmartFade kann so eingerichtet werden, dass sie auf MIDI-Daten von einem zeitbasierten Sequenzer oder Showsteuerungs-System reagiert. Dabei kann es sich um MSC oder Funktionen der Basic MIDI-Implementierung der SmartFade handeln. Voreingestellt ist „AUS“.
- ***Synchronisieren der Wiedergabe von zwei SmartFade-Konsolen:*** MIDI kann verwendet werden, um zwei beliebige SmartFade-Konsolen miteinander zu verbinden, sowohl SmartFade als auch SmartFadeML. Die Speicherplatz-Fader, Tasten und Wiedergabefunktionen des Stacks sowie Grand Master und Blackout können synchronisiert werden. Voreingestellt ist „EIN“.
- ***MIDI-Sequencing:*** Sie können Tastenbetätigungen und Faderbewegungen auf einem Sequencer aufzeichnen und wiedergeben.

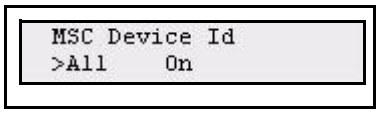
Für die Steuerung von Vorstellungen und das Synchronisieren der Wiedergabe ist es in der Regel ausreichend, eine MIDI-Verbindung einzurichten, die anschließend ohne weitere Einstellungen eingesetzt werden kann.

Hinweis: *Sie müssen festlegen, ob sie **entweder** MIDI (ch) **oder** MSC zum Verbinden der Konsolen verwenden möchten und eines davon ein- und das andere ausschalten. Wenn beide Funktionen eingeschaltet bleiben, kommt es zu Doppelschritten und sonstigem merkwürdigen Verhalten.*

MIDI Show Control

MSC ist ein Vorstellungssteuerungs-Standard innerhalb von MIDI, der normalerweise eingesetzt wird, wenn unterschiedliche Geräte in einer Vorstellung eingesetzt werden. Die SmartFade unterstützt einen Basissatz von Midi Show Control (MSC)-Befehlen. Sie werden unabhängig von den Einstellungen für den MIDI-Kanal zu jeder Zeit gesendet und empfangen.

Die MSC Device ID wird im Menü MIDI festgelegt.
`Menü>Einstellungen>MIDI>[MSC Device ID]`



Mit **MENU** die Device ID (0-126 oder All) oder On/Off einstellen. Mit dem Encoder-Rad die aktuell ausgewählten Parameter ändern.

MIDI Show Control-Befehle

- Go
- Stop
- Resume

Synchronisieren von zwei SmartFade-Konsolen

Zum Synchronisieren der Wiedergabe von zwei SmartFade-Konsolen einfach MIDI-AUSGANG von Konsole A mit MIDI-EINGANG an Konsole B verbinden. Nun werden die Hauptwiedergabefunktionen von Konsole A zu Konsole B „gespiegelt“.

Funktionen

- GO, PAUSE und STOP werden synchronisiert*.
- Im MEM-Modus werden die Fader und Tasten synchronisiert.*
- Der SOLO-Modus wird für die MEM-Tasten synchronisiert.*
- Grand Master, Blackout und Bumps Master (Tasten-Master) werden synchronisiert.*

* Diese Funktionen werden aus der Basis-MIDI-Implementierung auf den aktuell festgelegten MIDI-Kanal übertragen. *MIDI-Kanal, Seite 28*.

Basis-MIDI-Implementierung

Ein Satz von Controllern und Tasten kann gesendet und empfangen werden. Dies kann sowohl für Show Control also auch für das Synchronisieren von zwei SmartFade-Konsolen verwendet werden.

Controller

- 1-48 = Master 1-48 (nur im MEM-Modus)
- 124 = Live-Fader
- 125 = Next-Fader
- 126 = Tasten-Master
- 127 = Grand Master

Programmänderung

- 0 = Stack auf Schritt 0 zurücksetzen
- 1-99 = GOTO Schritt 1-99 im Stack
- 100-111 = Speicherbänke 1-12
- 124 = Pause
- 125 = Start (GO)
- 126 = B.O. deaktiviert
- 127 = B.O. aktiviert

Hinweis ein/aus

- 0-47 = MEM-Tasten 1-48 (nur im MEM-Modus)

MIDI-Kanal

Die neben MSC vorhandenen grundlegenden und erweiterten MIDI-Funktionen werden auf demselben MIDI-Kanal gesendet und empfangen. Dies wird im Menü MIDI festgelegt.

Menu>Einstellungen>MIDI>[Midi Kanal]

Mit **MENU** MIDI Kanal (0-16) oder On/Off einstellen. Mit dem Encoder-Rad die aktuell ausgewählten Parameter ändern.

Kapitel 3
Programmieren

Sobald die Konsole für die Steuerung der Dimmer Ihres Rigs eingerichtet ist, können Sie mit der Programmierung beginnen.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Intensitätskanäle*** 30
- ***Speicherplätze*** 32
- ***Snapshots*** 34
- ***Sequenzen*** 36
- ***Stack*** 39

Die Intensitäten für Dimmer werden über die Fader eingestellt. Einfach eine der Tasten für Intensitätsmodi drücken und anschließend die Fader zum Festlegen der Intensitäten verwenden. Die aktuell ausgewählte Taste leuchtet grün.

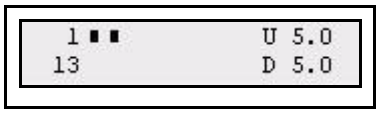
[1-24] [25-48] oder [1-48] [49-96]

Intensitäten werden nach dem HTP-Prinzip (Highest Takes Precedence – Höchster Wert hat Vorrang) der Ausgabe der Konsole hinzugefügt. Intensitäten können durch einen Kanal-Fader, einen Speicherplatz-Fader oder den Stack gesteuert werden.Sie werden durch den Master-Fader und die Blackout-Taste eingeschränkt.

Intensitätsanzeige

Die Tasten unter jedem Fader leuchten unabhängig von der Position des Faders proportional zur tatsächlichen Intensität der entsprechenden Ausgaben auf. Dies ist auch der Fall, wenn dem Fader keine Ausgabe zugeordnet wurde.

Das LCD zeigt die aktuelle Ausgabe des ausgewählten Fader-Modus durch Balkengrafiken an.



Kanalabgleich

Die Tasten wechseln sofort zur Stufe des BUMP-Faders. Wenn der SOLO-Modus aktiviert ist, werden andere Intensitätskanäle zeitweise stumm geschaltet.

Wertabgleich

Da die Fader für mehrere Funktionen verwendet werden, kommt es zu Situationen, bei denen die physische Position der Fader nicht mit der Ausgabe der Fader übereinstimmt. Wenn Sie einen nicht übereinstimmenden Fader bewegen, blinkt die Taste, bis der tatsächliche Pegel mit dem des Faders übereinstimmt.

Alle Intensitäten auf null setzen

Die Taste CLEAR verwenden, um ausgewählte Scheinwerfer auszuschalten. Wenn Sie die Taste CLEAR viermal schnell hintereinander drücken, wird auf der Bühne ein Blackout erzeugt. *Siehe „Löschen“ auf Seite 56.*

Live- oder NEXT-Modus

Intensitäten können im Live-Modus oder in Blind (im NEXT-Modus) festgelegt werden.

Live-Modus

In der Regel werden Intensitäten direkt im Live-Fader des Überblenders festgelegt. Das Ergebnis dieses Faders wird der Ausgabe der anderen Fader hinzugefügt. Wenn eine Überblendung manuell oder mit der Taste GO durchgeführt wird, werden die Pegel auf null gesenkt oder zum nächsten Schritt im Stack des Überblenders überblendet.

NEXT-Modus

[NEXT]

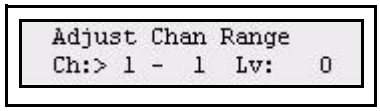
Wenn der NEXT-Modus aktiviert wurde, legen alle Fader die Intensitäten im Next-Fader des Crossfaders fest. Das bedeutet, dass diese Pegel nach der nächsten Überblendung ausgegeben werden. Dadurch können Pegel ähnlich wie bei einer herkömmlichen manuellen Einzelszenen-Lichtsteuerungsanlage manuell voreingestellt und in diese überblendet werden. *Siehe „Einzelszenen-Überblendung“ auf Seite 63.*

Anpassen des Kanalbereichs

Im Menü Kanäle kann jeder Kanalbereich ausgewählt und proportional angepasst werden.

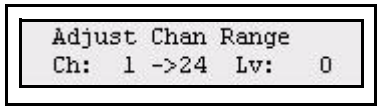
Schritt 1: Menü Bereich ändern öffnen:
Menü>Kanäle>[Bereich ändern]

Schritt 2: Mit dem Encoder-Rad den Anfangskanal auswählen.



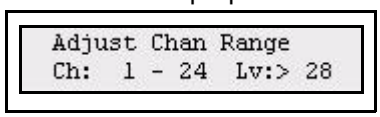
Zum Bestätigen auf **(MENU)** drücken und zum Endkanal gehen.

Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad den Endkanal auswählen.



Zum Bestätigen auf **(MENU)** drücken und zum Pegel gehen.

Schritt 4: Mit dem Encoder-Rad die Pegel für den gewählten Bereich einstellen. Der angezeigte Pegel ist der Wert des ersten Kanals im gewählten Bereich, andere Kanäle werden proportional ausgehend von ihren Startwerten geändert.



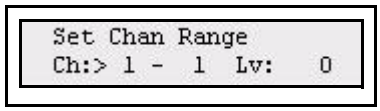
(MENU) zum Festlegen eines neuen Startkanals oder zum Beenden drücken.

Setzen des Kanalbereichs

Im Menü Kanäle können alle Kanalbereiche ausgewählt und die Pegel gesetzt werden.

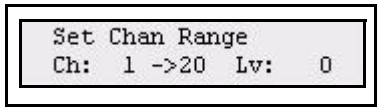
Schritt 1: Menü Bereich setzen öffnen:
Menu>Kanäle>[Bereich setzen]

Schritt 2: Mit dem Encoder-Rad den Anfangskanal auswählen.



Zum Bestätigen auf **(MENU)** drücken und zum Endkanal gehen.

Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad den Endkanal auswählen.



Zum Bestätigen auf **(MENU)** drücken und zum Pegel gehen.

Schritt 4: Der angezeigte Pegel ist der Wert des ersten Kanals im gewählten Bereich, beim Bewegen des Encoder-Rads werden andere Kanäle auf diesen Wert gesetzt und dann werden alle parallel auf den gleichen gewählten Wert geändert.

(MENU) zum Festlegen eines neuen Startkanals oder zum Beenden drücken.

Speicherplätze

Jede Intensität kann zur Wiedergabe auf einen Speicherplatz gespeichert werden.

Es gibt 12 Fader-Bänke mit 24 (48) Speicherplatz-Fadern in jeder Bank. Damit ergeben sich insgesamt 288 Speicherplätze bei einer SmartFade 1248/1296 und 576 Speicherplätze bei einer SmartFade 2496.

Ein aufgezeichneter Speicherplatz wird rot dargestellt. Wenn der Fader über null liegt und zur Lichtausgabe beiträgt, leuchtet die Taste kräftig auf.

Zum Auswählen des Speichermodus für die Fader die Taste **MEMS** drücken.

Die aktuelle Fader-Bank 1-12 wird für eine Sekunde in den Tasten angezeigt, wenn **MEMS** gedrückt wird. Sie können **MEMS** gedrückt halten, um dies zu überprüfen und die Fader-Bank zu wechseln.

Speichern eines Speicherplatzes

Die zu speichernde Lichtstimmung mit den Kanal-Fadern einstellen. Sie können auch die Ausgabe anderer Speicherplatz-Fader aufzeichnen.

Aktion	Konsole	Feedback
1. Speicherung aktivieren	REC MEM	Tasten, die in diesem Modus speichern können, blinken kräftig. Wenn bereits ein Speicherplatz gespeichert wurde, wird die Taste abgeblendet angezeigt. Zum Verlassen die Taste **CLEAR** drücken.
2. Ggf. die Fader-Bank wechseln.	MEMS **1** ... **12**	Falls erforderlich, **MEMS** gedrückt halten und eine Taste 1 – 12 drücken, um die Bank zu wechseln.
3. Fader auswählen	**1** ... **24** oder **1** ... **48**	In dem Moment, in dem die Taste gedrückt wird, wird der Speicherplatz gespeichert und die Konsole kehrt automatisch zum vorherigen Fader-Modus zurück. Die Taste **UNDO** drücken, um diese Speicherung rückgängig zu machen.

Speicherplatz testen

CLEAR viermal drücken, um alle Intensitäten zu löschen. MEMS-Modus auswählen. Das Licht in der Taste des Faders wird abgeblendet und zeigt damit an, dass er über Inhalt verfügt. Den Fader hochziehen. Die gespeicherte Stimmung sollte auf der Bühne wiedergegeben werden.

Speichern eines Magic-Speicherplatzes

Mit der Magic-Funktion können Sie eine zufällige Stimmung einstellen und speichern.

Aktion	Konsole	Feedback
1. Kanal- oder Speicher-platz-Fader einstellen	Fader	Alle Kanal- oder Speicherplatz-Fader mit mehr als 0 % werden in der Magic-Funktion berücksichtigt. Wenn Sie Speicherplatz-Fader verwenden, darauf achten, dass **NEXT** ausgeschaltet ist.
2. Speicherung aktivieren	REC MEM	Tasten, die in diesem Modus speichern können, blinken kräftig. Wenn bereits ein Speicherplatz gespeichert wurde, wird die Taste abgeblendet angezeigt. Zum Verlassen die Taste **CLEAR** drücken.
3. Magic-Stimmung erzeugen	MAGIC	Bei jeder Betätigung von **MAGIC** wird eine neue zufällige Stimmung mit allen Kanal- oder Speicherplatz-Fadern über 0 % erzeugt.
4. Ggf. die Fader-Bank wechseln.	MEMS **1** ... **12**	Falls erforderlich, **MEMS** gedrückt halten und eine Taste 1 – 12 drücken, um die Bank zu wechseln.
5. Fader auswählen	**1** ... **24** oder **1** ... **48**	In dem Moment, in dem die Taste gedrückt wird, wird der Speicherplatz gespeichert und die Konsole kehrt automatisch zum vorherigen Fader-Modus zurück. Die Taste **UNDO** drücken, um diese Speicherung rückgängig zu machen.

Speicherplatz testen

CLEAR viermal drücken, um alle Intensitäten zu löschen. MEMS-Modus auswählen. Das Licht in der Taste des Faders wird abgeblendet und zeigt damit an, dass er über Inhalt verfügt. Den Fader hochziehen. Die gespeicherte Stimmung sollte auf der Bühne wiedergegeben werden.

Snapshots

Mit der Snapshot-Funktion können Sie die aktuelle Ausgabe einfach erfassen und zu einem späteren Zeitpunkt als Speicherplatz speichern.

- Snapshot kann jederzeit in einem Menü oder einer Funktion gewählt werden.

Mit Snapshot wird der gesamte Status aller Ausgabekanäle erfasst und in einem Puffer gespeichert. Dieser Puffer verfügt über 10 Snapshot-Positionen. Wenn die Taste 11 Mal gedrückt wird, überschreibt die Snapshot-Funktion den ersten Snapshot im Puffer.

Die Snapshot-Taste

Die Taste leuchtet nicht, wenn keine aufgezeichneten Snapshots vorhanden sind. Sobald ein Snapshot aufgezeichnet wird, leuchtet die Taste kräftig rot.

Speichern eines Snapshots

Aktion	Konsole	Feedback
Aktuelle Ausgabe speichern	SNAP SHOT	Die aktuelle Ausgabe wurde aufgezeichnet. Das Display zeigt vorübergehend eine Bestätigung an. Snapshot 1 recorded Die Snapshot-Taste leuchtet auf, sobald einer oder mehrere Snapshots vorhanden sind.

Alle Snapshots löschen

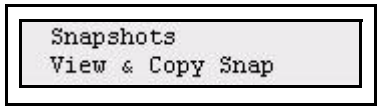
Aktion	Konsole	Feedback
Snapshot-Puffer löschen	CLEAR und SNAP SHOT	Der Snapshot-Puffer wird sofort gelöscht und kann nicht wiederhergestellt werden.

Kopieren eines Snapshots in einen Speicherplatz

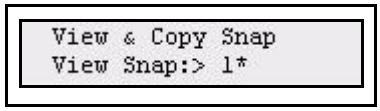
Ein Snapshot kann in einen Speicherplatz live (View & Copy Snap/Snapshot zeigen & kopieren) oder blind (Copy Snap/Snapshot kopieren) gespeichert werden.

Schritt 1: Das Menü Snapshot öffnen:
`Menu>Snapshot>[Snapshot kopieren]`

Schritt 2: Mit dem Encoder-Rad live (View & Copy Snap/Snapshot zeigen & kopieren) oder blind (Copy Snap/Snapshot kopieren) auswählen.

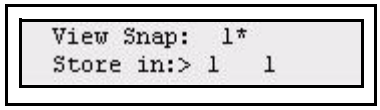


Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad einen Snapshot auswählen.



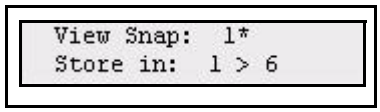
Zum Bestätigen auf **(MENU)** drücken und zur Zielbank zurückgehen.

Schritt 4: Mit dem Encoder-Rad einen Snapshot auswählen.



Zum Bestätigen auf **(MENU)** drücken und zum Ziel-Fader gehen.

Schritt 5: Mit dem Encoder-Rad einen Fader auswählen.



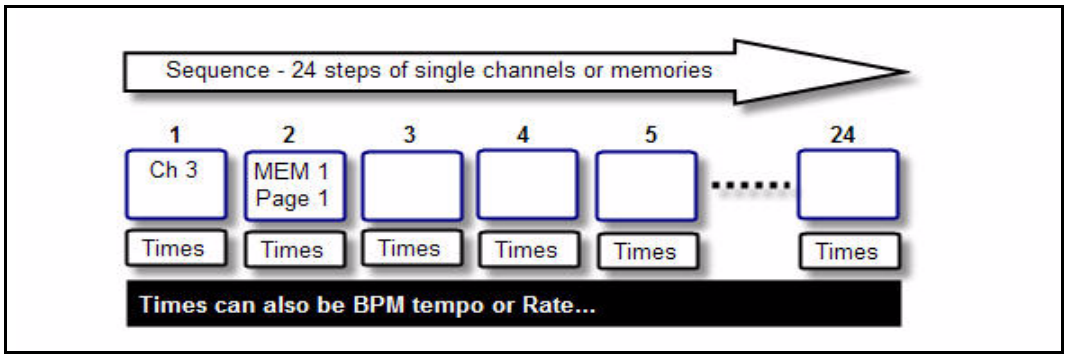
Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Sequenzen

Eine Sequenz ist eine Liste von bis zu 24 Schritten, die in den letzten vier Fadern gespeichert und von dort wiedergegeben werden können. Jede Fader-Bank kann bis zu 4 Sequenzen enthalten und die Konsole verfügt über 12 Fader-Bänke. Es können also insgesamt 48 Sequenzen aufgezeichnet werden. Die Tasten von Speicherplatz-Fadern, die Sequenzen enthalten, sind gelb.

Jeder Schritt einer Sequenz kann ein oder mehrere Elemente enthalten:

- Einen einzelnen Intensitätskanal.
- Einen Speicherplatz aus einem der 12 Fader-Bänke



Sequenzschritte können bereits aufgezeichnete Speicherplätze oder leere Speicherplätze enthalten, die später bearbeitet werden sollen.

Mit **MAGIC** können auch zufällig erstellte Sequenzen erzeugt werden. Sobald sie aufgezeichnet sind, können Magic-Sequenzen genau so bearbeitet werden wie andere Sequenzen.

Schrittzeiten

Sequenzschritte können über drei Zeiten verfügen: Einblendzeit, Ausblendzeit und Wartezeit. Es ist ebenfalls ein Faktor für das Überschreiben von Geschwindigkeit und Überblenden vorhanden. *Siehe „Sequenz- und Stack-Zeiten“ auf Seite 52.*

Wiedergabemodi

Sequenzen können als Schleife (Chase), einmalig oder manuell wiedergegeben werden. *Siehe „Durchlauf-Modus“ auf Seite 51.*

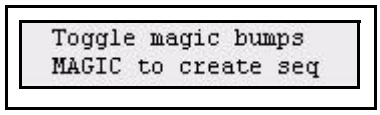
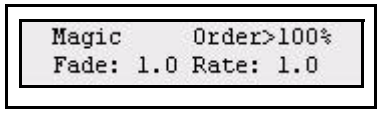
Speichern einer Sequenz

Aktion	Konsole	Feedback
1. Sequenz speichern aktivieren	REC SEQ	Alle Tasten, die in diesem Modus speichern können, blinken kräftig gelb. Wenn bereits ein Speicherplatz oder eine Sequenz gespeichert wurde, wird die Taste abgeblendet angezeigt. Drücken Sie zum Verlassen die Taste **CLEAR**.
2. Standort wählen (ggf. Bank wechseln)	**21** ... **24** oder **45** ... **48**	Im dem Moment, in dem die Taste gedrückt wird, kehrt die Konsole automatisch zum vorherigen Fader-Modus zurück. Alle Tasten, die verwendet werden können, blinken kräftig.
3. Ggf. Zeiten für diesen Schritt festlegen	Encoder-Rad	Seq:24 S: T:>1.0 Select bumps
4. Quelle für diesen Schritt auswählen	**1** ... **24** oder **1** ... **48**	Sie können jeden beliebigen **Speicherplatz oder Intensitätskanal auswählen.** Ggf. die Fader-Bank wechseln. Wenn eine Taste gedrückt wird, wird dieser Speicherplatz oder diese Intensität als Schritt mit den mit den Encoder-Rädern eingestellten Zeiten gespeichert. Die Schritte 3-4 wiederholen, bis Sie ein zufriedenstellendes Ergebnis erhalten.
5. Speichern beenden	REC SEQ	Speichern beenden. Die Konsole kehrt in den vor dem Speichern dieser Sequenz aktivierten Fader-Modus zurück. Die Taste **UNDO** drücken, um diese Speicherung rückgängig zu machen.

Testen der Sequenz

Die Taste **CLEAR** drei Mal schnell hintereinander drücken, um alle Intensitäten zu löschen. Die Taste des Faders leuchtet abgeblendet gelb und zeigt damit an, dass für den Fader eine Sequenz gespeichert wurde. Sie leuchtet kräftig, wenn der Fader-Wert über null ist und zur Ausgabe beiträgt. Den Modus **MEMS** wählen und die Fader der gespeicherten Sequenz hochziehen. Die aufgezeichnete Sequenz sollte auf der Bühne wiedergegeben werden.

Speichern einer Magic-Sequenz

Aktion	Konsole	Feedback
1. Sequenz speichern aktivieren	REC SEQ	Alle Tasten, die in diesem Modus speichern können, blinken kräftig gelb. Wenn bereits ein Speicherplatz oder eine Sequenz gespeichert wurde, wird die Taste abgeblendet angezeigt. Drücken Sie zum Verlassen die Taste **CLEAR**.
2. Standort wählen (ggf. Bank wechseln)	**21** ... **24** oder **45** ... **48**	Im dem Moment, in dem die Taste gedrückt wird, kehrt die Konsole automatisch zum vorherigen Fader-Modus zurück. Alle Tasten, die verwendet werden können, blinken kräftig.
3. Den Fader vollständig hochziehen.	Fader	MEMS auswählen und den gewählten Sequenz-Fader hochziehen, um die Magic-Sequenzschritte bei ihrer Entstehung zu beobachten.
4. Magic-Modus aktivieren	MAGIC	
5. Quell-Fader auswählen	**1** ... **24** oder **1** ... **48**	Sie können jeden **Speicherplatz oder Intensitäts-Kanal auf einer Fader-Bank aus- oder abwählen**. Ggf. die Fader-Bank wechseln. Wenn eine Taste gedrückt wird, wird dieser Speicherplatz oder diese Intensität als Quelle ausgewählt.
6. Werte ändern	Encoder-Rad	Sie können mit den Encoder-Rad die % der Reihenfolge der Magic-Funktion ändern. 
7. Magic-Stimmungen erzeugen	MAGIC	Sie können mit den Encoder-Rad die % der Reihenfolge der Magic-Erzeugungsfunktion ändern. Erneut **MAGIC** drücken, um eine neue zufällige Schleife zu erzeugen. Diese Schritte wiederholen, bis Sie ein zufriedenstellendes Ergebnis erhalten.
8. Speichern beenden	REC SEQ	Speichern beenden. Die Konsole kehrt in den vor dem Speichern dieser Sequenz aktivierten Fader-Modus zurück. Die Taste **UNDO** drücken, um diese Speicherung rückgängig zu machen.

Testen der Sequenz

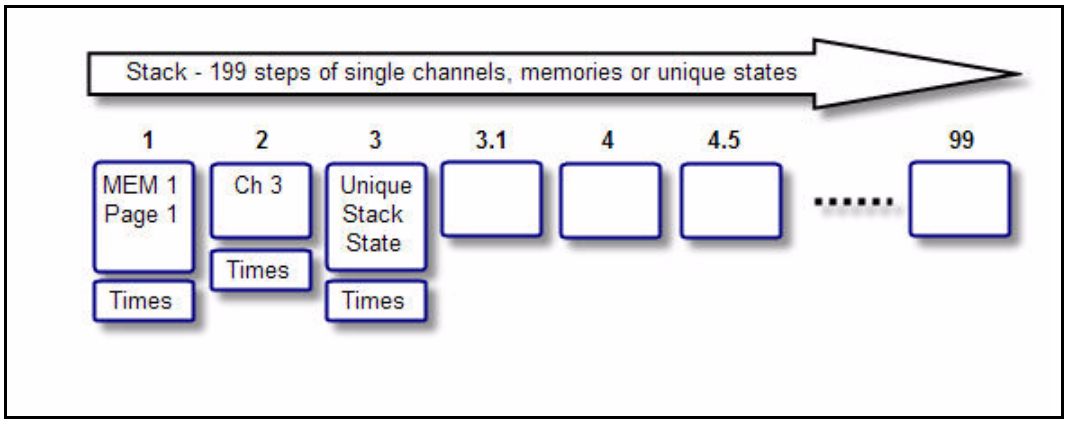
Die Taste **CLEAR** drei Mal schnell hintereinander drücken, um alle Intensitäten zu löschen. Die Taste des Faders leuchtet abgeblendet gelb und zeigt damit an, dass für den Fader eine Sequenz gespeichert wurde. Sie leuchtet kräftig, wenn der Fader-Wert über null ist und zur Ausgabe beiträgt. Den Modus **MEMS** wählen und die Fader der gespeicherten Sequenz hochziehen. Die aufgezeichnete Sequenz sollte auf der Bühne wiedergegeben werden.

Stack

Die Stack-Sequenz wird auf dem Überblender gespeichert und wiedergegeben. Sie ist als Haupt-Sequenzliste für eine Vorstellung gedacht. Der Stack kann bis zu 199 Schritte enthalten. Stack-Schritte sind in 199 inkrementelle Schritte eingeteilt, zwischen denen 9 Dezimaleinfügungen zulässig sind.

Jeder Schritt einer Sequenz kann eins von zwei Elementen enthalten:

- Einen einzelnen Intensitätskanal.
- Einen Speicherplatz aus einem der 12 Fader-Bänke (oder einen laufend erzeugten)
- Einen eigenen Stack-Speicherstatus (Que)



Schrittzeiten

Stack-Schritte können über drei Zeiten verfügen: Einblendzeit, Ausblendzeit und Wartezeit. Diese Zeiten werden während der Wiedergabe mit den Encoder-Rädern angepasst. Sie können ebenfalls nach der Wiedergabe im Menü Sequenzzeit festgelegt werden. *Siehe „Sequenz- und Stack-Zeiten“ auf Seite 52.*

Die Stack-Taste

Wenn ein Stack aufgezeichnet wird, aber nicht aktiv ist, leuchtet die Taste **STACK** schwach. Durch Drücken der Taste **STACK** wird der Stack für die Wiedergabe auf den Überblendreglern aktiviert und die Taste leuchtet kräftig. Wenn kein Stack aufgezeichnet ist, erlischt die Taste.

Speichern des Stacks mit Tasten

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, den Stack mit referenzierten Speicherplätzen oder Intensitätskanälen zu erstellen. Die Schritte werden erstellt, indem jede Taste eines Speicherplatzes oder einer Intensität gedrückt wird.

Aktion	Konsole	Feedback
1. Sequenz speichern aktivieren	REC SEQ	Alle Tasten, die in diesem Modus speichern können, blinken kräftig gelb. Drücken Sie **CLEAR**, um den Vorgang zu verlassen.
2. Stack auswählen	STACK	Sobald die Taste **STACK** gedrückt wird, leuchtet sie kräftig. Jetzt blinken alle Tasten kräftig in jedem Fader-Modus und können als Schritte gespeichert werden.

2.5 Bei bestehendem Stack...	Encoder-Rad	Wenn diese Anzeige angezeigt wird:
		`Sequence exists`
		`>Append to existing`
		Löschen & neu oder **Am Ende anhängen** mit dem Encoder-Rad wählen und zur Bestätigung **(MENU)** drücken.

3. Ggf. Zeiten für diesen Schritt festlegen	Encoder-Rad	`Seq:XF S:  T:>5.0` `Select bumps`
4. Quelle für diesen Schritt auswählen	**1** ... **24** oder **1** ... **48**	Sie können jeden beliebigen **Speicherplatz oder Intensitätskanal auswählen.** Ggf. die Fader-Bank wechseln. Wenn eine Taste gedrückt wird, wird dieser Speicherplatz oder diese Intensität als Referenz zu diesem Schritt gespeichert. Die Schritte 3-4 wiederholen, bis Sie ein zufriedenstellendes Ergebnis erhalten.
5. Speichern beenden	REC SEQ	Speichern beenden. Die Konsole kehrt in den vor dem Speichern dieser Sequenz aktivierten Fader-Modus zurück. Die Taste **UNDO** drücken, um die Speicherung abzubrechen**.**

Speichern eines Speicherplatzes und Stack-Schrittes

Ein eigener Speicherstatus kann als Schritt eines Stacks eingestellt und gespeichert werden.

Aktion	Konsole	Feedback
1. Sequenz speichern aktivieren	REC SEQ	Alle Tasten, die in diesem Modus speichern können, blinken kräftig gelb. Drücken Sie **CLEAR**, um den Vorgang zu verlassen.
2. Stack auswählen	STACK	Sobald die Taste **STACK** gedrückt wird, leuchtet sie kräftig. Jetzt blinken alle Tasten kräftig in jedem Fader-Modus und können als Schritte gespeichert werden.

2.5 Bei bestehendem Stack...	Encoder-Rad	Wenn diese Anzeige angezeigt wird:
		`Sequence exists`
		`>Append to existing`
		Löschen & neu oder **Am Ende anhängen** mit dem Encoder-Rad wählen und zur Bestätigung **(MENU)** drücken.

3. Ggf. Zeiten für diesen Schritt festlegen	Encoder-Rad	`Seq:XF S:  T:>5.0` `Select bumps`
4. Erzeugen eines neuen Speichers und Schrittes	REC MEM	**REC MEM** gedrückt halten. Bei gehaltener Taste die Pegel mit den Fader in beliebigem Modus einstellen. Nach Beendigung **REC MEM** loslassen.
5. Quelle für diesen Schritt auswählen	**1** ... **24** oder **1** ... **48**	Sie können jeden beliebigen **Speicherplatz oder Intensitätskanal auswählen.** Ggf. die Fader-Bank wechseln. Wenn eine Taste gedrückt wird, wird dieser Speicherplatz oder diese Intensität als Referenz zu diesem Schritt gespeichert. Die Schritte 3-5 wiederholen, bis Sie ein zufriedenstellendes Ergebnis erhalten.
6. Speichern beenden	REC SEQ	Speichern beenden. Die Konsole kehrt in den vor dem Speichern dieser Sequenz aktivierten Fader-Modus zurück. Die Taste **UNDO** drücken, um die Speicherung abzubrechen.

Speichern eines Stack-Status

Ein eigener Stack-Speicherstatus kann als Schritt eines Stacks gespeichert werden. Er referenziert also keinen Speicherplatz aus einer anderen Fader-Bank.

Eine Stimmung einschließlich Effekten einrichten, die Sie speichern möchten.

Aktion	Konsole	Feedback
1. Speichern aktivieren	REC MEM	Alle Tasten, die in diesem Modus speichern können, blinken kräftig. Drücken Sie **CLEAR**, um den Vorgang zu verlassen.
2. Stack auswählen	STACK	Die Taste leuchtet auf.

3. Den Speicherschritt oder den Schritt Live-Update wählen.	Encoder-Rad	Bis zum nächsten freien Schritt speichern
		`Record to XF`
		`>Record step  3.0`
		Den Live-Schritt ersetzen
		`Record to XF`
		`>Update live step`

Zum Schritt gehen. Den Schritt einstellen (optional beim Speichern eines neuen Schritts). Beim Aktualisieren des Live-Schritts ist dies nicht erforderlich.	✓ Encoder-Rad	Wählt den Schritt aus, unter dem gespeichert werden soll. Der nächste freie Schritt vom aktuellen Live-Schritt wird automatisch ausgewählt.
		`Record to XF`
		`Record step> 3.0`

4. Speicherung bestätigen	✓	In dem Moment, in dem die Taste gedrückt wird, wird die Ausgabe gespeichert, und die Konsole kehrt automatisch zum vorherigen Fader-Modus zurück. Die Taste **UNDO** drücken, um diese Speicherung rückgängig zu machen.

Kapitel 4
Bearbeiten

Sobald Sie mit dem Speichern von Daten wie im Abschnitt „Programmieren“ beschrieben begonnen haben, können Sie diese Daten wiedergeben und bearbeiten. Dieses Kapitel behandelt das Bearbeiten.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Bearbeiten von Speicherplätzen*** 44
- ***Bearbeiten von Sequenzen und Stack***. 45

Bearbeiten von Speicherplätzen

Jeder Speicherplatz kann blind (Fader auf Null) oder live (Fader auf Maximum) bearbeitet werden. Alle Speicherplätze können zur gleichen Zeit gelöscht werden. *Siehe „Löschfunktionen“ auf Seite 23.*

Speicherplatz bearbeiten

Aktion	Konsole	Feedback
1. Bearbeitungsmodus aktivieren	EDIT MEM	Alle Tasten mit Inhalten, die bearbeitet werden können, blinken kräftig. Drücken Sie zum Verlassen die Taste **CLEAR**.
2. Speicherplatz wählen (ggf. Bank wechseln)	**1** ... **24** oder **1** ... **48**	Sobald die Taste gedrückt wird, ist der Speicherplatz zum Bearbeiten ausgewählt. Die Tasten **EDIT MEM** und **CLEAR** blinken.
3. Bearbeiten von Intensitäten	Programmierfunktionen	Sie können jegliche Änderungen mit allen normalen Programmierfunktionen für Intensitäten durchführen. *Siehe „Programmieren“ auf Seite 29.* Intensitäten müssen möglicherweise mit den Fadern abgeglichen werden, bevor der Pegel geändert werden kann.
4. Bearbeiten beenden	EDIT MEM	Die Änderungen werden gespeichert, sobald **EDIT MEM** gedrückt wurde. Die Konsole kehrt automatisch zu dem vorigen Fader-Modus zurück. Falls statt dessen **CLEAR** gedrückt wird, werden die Änderungen verworfen.

Löschen eines Speicherplatzes

Zum Löschen eines einzelnen Speicherplatzes diesen so bearbeiten, dass alle Intensitäten Null sind.

Kopieren eines Speicherplatzes

Aktion	Konsole	Feedback
1. Kopiermodus aktivieren	COPY	Die Taste leuchtet auf. Alle Tasten mit Inhalten blinken kräftig. Drücken Sie zum Verlassen die Taste **CLEAR**.
2. Wählen Sie den Ausgangsspeicherplatz aus. Wechseln Sie dazu ggf. die Bank.	**1** ... **24** oder **1** ... **48**	Wenn diese Taste gedrückt wird, blinken alle für diesen Kopiervorgang möglichen Ziele. Leere Speicherplätze blinken kräftig, belegte Speicherplätze werden abgeblendet.
3. Ziel wählen	**1** ... **24** oder **1** ... **48**	Sobald die Taste gedrückt wird, wird der Ausgangsspeicherplatz gespeichert.

Bearbeiten von Sequenzen und Stack

Sequenz- und Stack-Schritte werden auf die gleiche Weise bearbeitet. Der Stack verfügt über einige zusätzliche Bearbeitungsfunktionen, da es verschiedene Stack-Status und Punkt-Cues gibt, die nicht in Sequenzen vorkommen. Es gibt auch ein Verfahren zum direkten Bearbeiten von Stack-Schritten ohne das Menü Bearbeiten. Für weitere Informationen zum Löschen aller Sequenzen und dem Stack *Siehe „Löschfunktionen“ auf Seite 23.*

Die für das Ändern von Sequenz- und Stack-Schritten verfügbaren Funktionen sind ***Bearbeiten, Löschen, Einfügen und Ändern***. Für den Stack besteht auch die Möglichkeit, bis zu 9 Punkt-Cues zwischen jedem Schritt aufzunehmen.

Bearbeiten des Inhalts eines Schritts

Ein Sequenz- oder Stack-Schritt kann eine Referenz zu einem Speicherplatz in einer bestimmten Bank oder einem einzelnen Intensitätskanal enthalten. Zusätzlich kann der Stack über einen eigenen Speicherstatus verfügen. Diese Speicherplätze können im Speicherplatz-Fader oder im Schritt bearbeitet werden. Schritte, die einen einzelnen Intensitätskanal referenzieren, können nicht bearbeitet werden. Sie müssen stattdessen die Änderungsfunktion verwenden, um zu einem anderen Intensitätskanal zu wechseln. Verschiedene Stack-Schritte werden wie beschrieben ähnlich wie Speicherplätze geändert.

Schritt 1: Öffnen des Menüpunkts Sequenzen:
`Menüpunkt>[Sequenzen]`

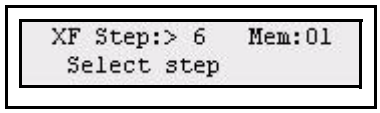
Schritt 2: Mit dem Encoder-Rad die Sequenz (1-24) oder den Stack (XF) anwählen.

Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad **Modify Steps (Schritte ändern)** anwählen.

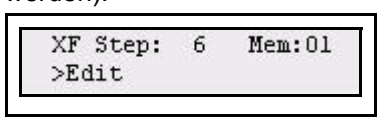
Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 4: Mit dem Encoder-Rad **Step:# (Schrittnummer)** anwählen.



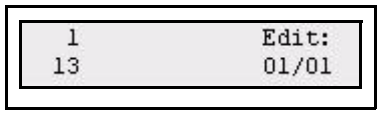
Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 5: Mit dem Encoder-Rad **Edit (Bearbeiten)** anwählen (Kreise können nur geändert werden).



Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 6: Mit den Kreis-Fadern den Inhalt bearbeiten.

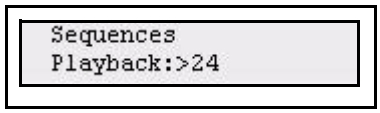


Zum Bestätigen und Schließen **EDIT MEM** oder zum Abbrechen **CLEAR** drücken.

Löschen eines Schritts

Schritt 1: Öffnen des Menüpunkts Sequenzen:
Menüpunkt>[Sequenzen]

Schritt 2: Mit dem Encoder-Rad die Sequenz (1-24) oder den Stack (XF) anwählen.

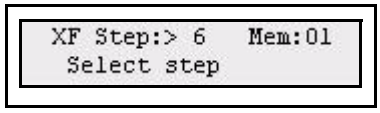


Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad **Modify Steps (Schritte ändern)** anwählen.

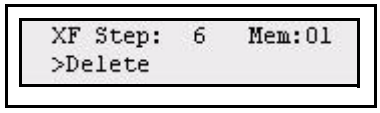
Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 4: Mit dem Encoder-Rad **Step:# (Schrittnummer)** anwählen.



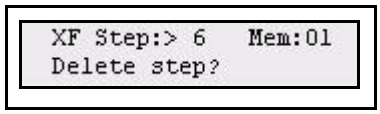
Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 5: Mit dem Encoder-Rad **Delete (Löschen)** anwählen.



Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 6: Diesen Befehl müssen Sie bestätigen.

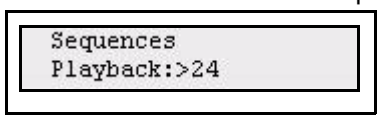


Zum Bestätigen **(MENU)** drücken. Sie können **UNDO** drücken, um den Vorgang zu überspringen und zu den vor dieser Aktion vorhandenen Daten zurückzukehren.

Einfügen eines Schritts

Schritt 1: Öffnen des Menüpunkts Sequenzen:
`Menüpunkt>[Sequenzen]`

Schritt 2: Mit dem Encoder-Rad die Sequenz (1-24) oder den Stack (XF) anwählen.

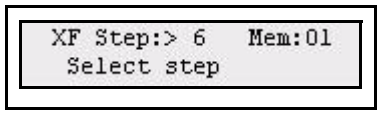


Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad **Modify Steps (Schritte ändern)** anwählen.

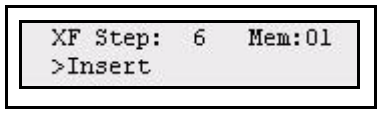
Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 4: Mit dem Encoder-Rad **Step:# (Schrittnummer)** anwählen.



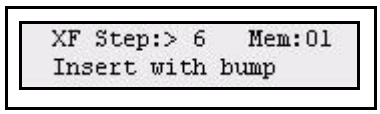
Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 5: Mit dem Encoder-Rad **Insert (Einfügen)** anwählen.



Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 6: Zum Einfügen müssen Sie eine Taste für einen Kreis oder Speicherplatz-Fader drücken.

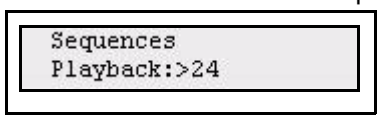


Zum Bestätigen **(MENU)** drücken. Der neue Schritt wird ***nach*** dem ausgewählten Schritt eingefügt. Sie können jetzt weitere Schritte auswählen und einfügen. Sie können **UNDO** drücken, um den Vorgang zu überspringen und zu den vor dieser Aktion vorhandenen Daten zurückzukehren.

Einfügen einer PunktQ

Schritt 1: Öffnen des Menüpunkts Sequenzen:
`Menüpunkt>[Sequenzen]`

Schritt 2: Mit dem Encoder-Rad die Sequenz (1-24) oder den Stack (XF) anwählen.

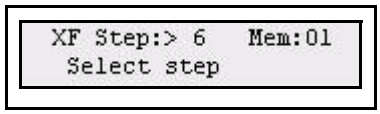


Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad **Modify Steps (Schritte ändern)** anwählen.

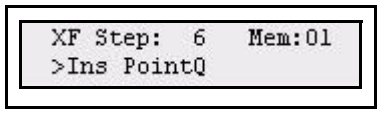
Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 4: Mit dem Encoder-Rad **Step:# (Schrittnummer)** anwählen.



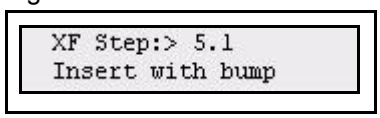
Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 5: Mit dem Encoder-Rad **PunktQ einfügen** anwählen.



Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 6: Mit dem Encoder-Rad können die Punkte 0,1-0,9 angewählt werden. Zum Einfügen müssen Sie eine Taste für einen Kreis oder Speicherplatz-Fader drücken.



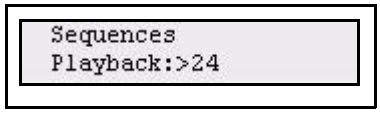
Zum Bestätigen **(MENU)** drücken. Der neue Schritt wird ***nach*** dem ausgewählten Schritt eingefügt. Sie können jetzt weitere Schritte auswählen und einfügen. Sie können **UNDO** drücken, um den Vorgang zu überspringen und zu den vor dieser Aktion vorhandenen Daten zurückzukehren.

Ändern des Inhalts eines Schritts

Verwenden Sie diese Funktion zum Ändern des Speicherplatzes oder des Kreisinhalts eines Schritts in einen anderen Inhalt. Dies ist das einzige Verfahren zum Bearbeiten eines Schritts, der sich auf einen einzigen Kreis bezieht.

Schritt 1: Öffnen des Menüpunkts Sequenzen:
`Menüpunkt>[Sequenzen]`

Schritt 2: Mit dem Encoder-Rad die Sequenz (1-24) oder den Stack (XF) anwählen.

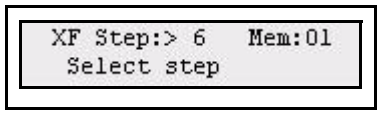


Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad **Modify Steps (Schritte ändern)** anwählen.

Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 4: Mit dem Encoder-Rad **Step:# (Schrittnummer)** anwählen.

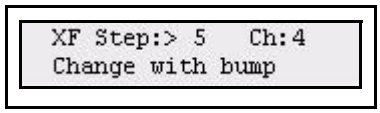


Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 5: Mit dem Encoder-Rad **Change (Ändern)** anwählen.

Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 6: Zum Einfügen müssen Sie eine Taste für einen Kreis oder Speicherplatz-Fader drücken.

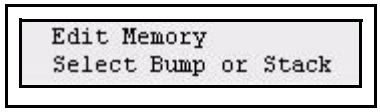


Zum Bestätigen **(MENU)** drücken. Sie können jetzt weitere Schritte auswählen und einfügen. Sie können **UNDO** drücken, um den Vorgang zu überspringen und zu den vor dieser Aktion vorhandenen Daten zurückzukehren.

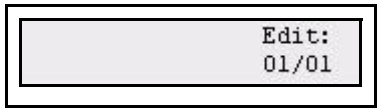
Direktes Bearbeiten des Inhalts eines Stack-Schritts

Ein Stack-Schritt kann eine Referenz zu einem Speicherplatz auf einer spezifischen Seite enthalten oder ein einzelner Stack-Speicherstatus kann direkt mit der Funktion **EDIT MEM** bearbeitet werden. Schritte, die einzelne Kreise enthalten, müssen über die normalen Bearbeitungsfunktionen bearbeitet werden.

Schritt 1: Auf **EDIT MEM** drücken.



Schritt 2: Die Sequenz durch Drücken einer Taste wählen oder **STACK** drücken. Der Inhalt des aktuellen Schritts wird für das Bearbeiten ausgewählt.



Schritt 3: Die Intensitäts-Fader verwenden, um den Speicherplatz zu bearbeiten. Zur Bestätigung **EDIT MEM** drücken.

Kopieren einer Sequenz

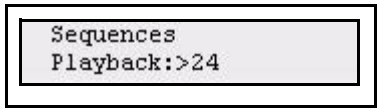
Aktion	Konsole	Feedback
1. Kopiermodus aktivieren	COPY	Die Taste leuchtet auf. Alle Tasten mit Inhalten blinken kräftig. Drücken Sie zum Verlassen die Taste **CLEAR**.
2. Ausgangssequenz auswählen. Dazu ggf. die Seite wechseln.	**21** ... **24** oder **45** ... **48**	Wenn diese Taste gedrückt wird, blinken alle für diesen Kopiervorgang möglichen Ziele. Leere Speicherplätze blinken kräftig, belegte Speicherplätze werden abgeblendet.
3. Ziel wählen	**21** ... **24** oder **45** ... **48**	Sobald die Taste gedrückt wird, wird die Ausgangssequenz gespeichert. Die Konsole kehrt automatisch zu dem vorigen Fader-Modus zurück.

Durchlauf-Modus

Es gibt drei Durchlauf-Modi für eine Sequenz: Manuell, Einmalig und Schleife (Standardeinstellung). Der Stack-Durchlauf-Modus wird durch die in den Stack-Schritten gespeicherten Wartezeiten bestimmt. Wenn eine andere Wartezeit als Null im letzten Schritt gespeichert ist, geht der Stack zurück zu Schritt 1. Durchlauf-Modi werden über das Menü Sequenzen eingestellt.

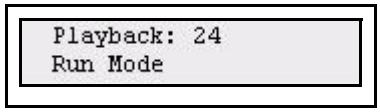
Schritt 1: Öffnen des Menüpunkts Sequenzen:
`Menüpunkt>[Sequenzen]`

Schritt 2: Mit dem Encoder-Rad die Sequenz (1-24) anwählen.



Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad **Modus Durchlauf** anwählen.



Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 4: Mit dem Encoder-Rad den Durchlauf-Modus wählen: **Einmal, Manuell** oder **Schleife**.

Menüauswahl	Konsole	Feedback
`Schleife`	Encoder-Rad	Die Sequenz wird endlos in einer Schleife vom letzten zurück zum ersten Schritt wiederholt.
`Manuell`	Encoder-Rad	Die Sequenzen wechseln in diesem Modus per Tastendruck zum nächsten Schritt.
`Einmal`	Encoder-Rad	Die Sequenzen durchlaufen lediglich einmal einen vollen Zyklus. Beim letzten Schritt hält die Sequenz an und bleibt im letzten Schritt. Um zu verhindern, dass der letzte Schritt auf der Bühne bestehen bleibt, sollte als letzter Schritt mit Hilfe eines leeren Speicherplatzes ein Blackout gespeichert werden.

Schritt 5: Zum Bestätigen **(MENU)** drücken. Ab Schritt 2 mit einer anderen Sequenz weiterarbeiten oder das Menü verlassen.

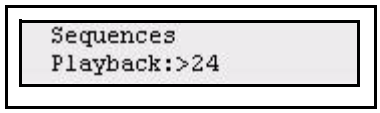
Sequenz- und Stack-Zeiten

Jeder Sequenzschritt kann über drei Zeiten verfügen: Aufblendzeit, Ausblendzeit und Wartezeit. Zusätzlich zu diesen Zeiten ist eine allgemeine Zeit für Geschwindigkeit und Überblenden vorhanden, die sich auf die gesamte Sequenz bezieht. Diese Zeiten werden während der Wiedergabe eingestellt/geändert.

Standard-Überblendzeiten

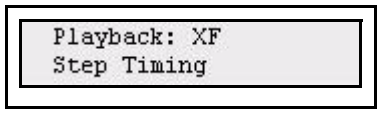
Schritt 1: Das Menü Sequenzen öffnen:
`Menüpunkt>[Sequenzen]`

Schritt 2: Mit dem Encoder-Rad die Sequenz (**1-24**) oder den Stack (**XF**) anwählen.



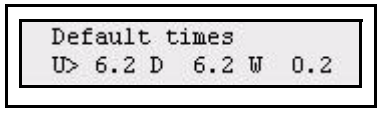
Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad **Step Timing (Schritt-Zeiten)** anwählen.



Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 4: Mit dem Encoder-Rad **Standardzeiten** auswählen.



Mit **(MENU)** zwischen den Auswahlmöglichkeiten wechseln und mit dem Encoder-Rad einen Wert einstellen.

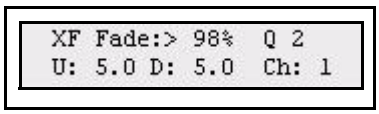
Menüauswahl	Konsole	Feedback
U>	Encoder-Rad	Standard-Aufblendzeiten
D>	Encoder-Rad	Standard-Ausblendzeiten
W>	Encoder-Rad	Standard-Wartezeiten

Schritt 5: Mit **EXIT** Auswahl beenden und Menü verlassen.

Geschwindigkeit

Die Taste **RATE** bietet Steuerungen für Geschwindigkeit und Überblenden des Stacks. Hiermit wird die Wiedergabe des gesamten Stacks geändert.

RATE drücken (bei aktivem **STACK**).



Mit dem Encoder-Rad eine Aufteilung zwischen den Ein-/Ausblendungen und den Wartezeiten für alle Schritte festlegen. Ein Wert von 0 % steht für keine Ein-/Ausblendung.

Blindes Bearbeiten von Schrittzeiten

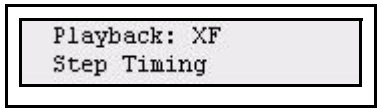
Die Zeiten für jeden Schritt einer Sequenz oder eines Stacks können blind bearbeitet werden. Dazu dient die Funktion Step Timing (Schritt-Zeiten) – One Step (Ein Schritt) im Menü Sequenzen.

Schritt 1: Das Menü Sequenzen öffnen:
`Menüpunkt>[Sequenzen]`

Schritt 2: Mit dem Encoder-Rad die Sequenz (**1-24**) oder den Stack (**XF**) anwählen.

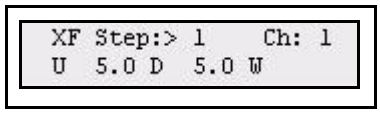
Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad **Step Timing (Schritt-Zeiten)** anwählen.



Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 4: Mit dem Encoder-Rad **One Step (Ein Schritt)** auswählen.



Mit **(MENU)** zwischen den Auswahlmöglichkeiten wechseln und mit dem Encoder-Rad einen Wert einstellen.

Menüauswahl	Konsole	Feedback
Schritt:>	Encoder-Rad	Schritt wählen
U>	Encoder-Rad	Aufblendzeit
D>	Encoder-Rad	Ausblendzeit
W>	Encoder-Rad	Wartezeit

Schritt 5: Fertig. Drücken Sie zum Verlassen **EXIT**.

Globale Zeiten für alle Schritte

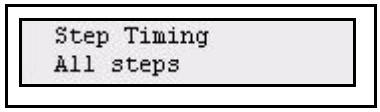
Die Aufblend-, Ausblend und Wartezeiten für alle Schritte einer Sequenz oder eines Stacks können global bearbeitet werden. Alle vorherigen Zeiteinstellungen werden ersetzt und können nicht wiederhergestellt werden.

Schritt 1: Das Menü Sequenzen öffnen:
`Menüpunkt>[Sequenzen]`

Schritt 2: Mit dem Encoder-Rad die Sequenz (**1-24**) oder den Stack (**XF**) anwählen.

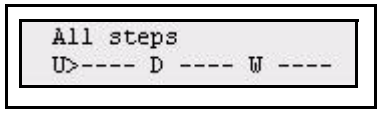
Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad **Alle Schritte** anwählen.



Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

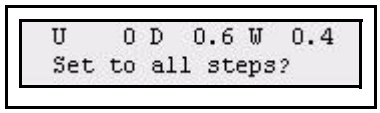
Schritt 4: Die globalen Zeiten für alle Schritte der gewählten Sequenz oder Stacks einstellen.



Mit **(MENU)** zwischen den Auswahlmöglichkeiten wechseln und mit dem Encoder-Rad einen Wert einstellen. Das Zeichen „----“ bedeutet, dass diese Zeiten durch die globale Bearbeitung ***nicht geändert*** werden.

Menüauswahl	Konsole	Feedback
U>	Encoder-Rad	Globale Aufblendzeiten
D>	Encoder-Rad	Globale Ausblendzeiten
W>	Encoder-Rad	Globale Wartezeiten

Schritt 5: Zum Speichern **(MENU)** drücken.



Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 6: Fertig. Drücken Sie zum Verlassen **EXIT**.

Kapitel 5
Playback

Sobald Sie Daten programmiert haben, können Sie diese auf verschiedene Weise wiedergeben. Dieses Kapitel behandelt die Wiedergabefunktionen.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Allgemeine Funktionen*** 56
- ***Speicherplätze*** 57
- ***Sequenzen*** 58
- ***Stack und Crossfader*** 60

Master- und Blackout-Funktion

Damit es überhaupt zu einer Beleuchtung kommen kann, muss der Master-Fader auf vollen Pegel gestellt und die Taste Blackout ausgeschaltet sein.

Der Master-Fader reduziert proportional alle Intensitätsausgaben. Wenn der Master auf unter 100 % ausgeblendet wird, blinkt die Blackout-Taste.

Die Blackout-Taste setzt sofort alle Intensitätsausgaben auf null. Die Taste leuchtet, sobald sie aktiviert ist.

BLACK OUT

Hinweis: *Die unabhängigen Kanäle (Independents), die IND 1 und IND 2 zugeordnet wurden, sind vom Master-Fader und der Blackout-Taste nicht betroffen, es sei denn, sie sind in den Einstellungen für unabhängige Kanäle auf „GM“ eingestellt.* *Siehe „Einrichten der Independents“ auf Seite 22.*

*Die Lichtausgabe der Intensitäts-Fader wird ebenfalls von der Taste **NEXT** beeinflusst.* *Siehe „Intensitätskanäle“ auf Seite 30.*

Löschen

Mit der Taste CLEAR werden die Einstellungen der Konsole zurückgesetzt und es findet keine Ausgabe statt. Durch Drücken der Taste **CLEAR** werden ***NIE*** Inhalte gelöscht – es werden nur die Fader-Intensitäten auf null gesetzt. Sie können die Taste **CLEAR** drücken, um Speicherfunktionen abzubrechen, wenn diese blinken.

- Alle Dimmer-Intensitäten von Kanal-Fadern und Stack auf null setzen. . . = 2 x drücken
- Alle Speicherplatz-Fader auf null setzen (Blackout) . . . . . = 3 x drücken
- Alle Sequenz-Fader auf null setzen (Blackout) . . . . . = 4 x drücken

Die Taste **CLEAR** wird auch in Kombination mit anderen Tasten verwendet. Zum Beispiel:

Aktion	Konsole	Feedback
Intensitäten 1-24 löschen	CLEAR und 1-24	Alle Intensitäten 1-24 wurden gelöscht.
Intensitäten 25-48 löschen	CLEAR und 25-48	Alle Intensitäten 25-48 wurden gelöscht.
Intensitäten 1-48 löschen	CLEAR und 1-48	Alle Intensitäten 1-48 wurden gelöscht.
Intensitäten 49-96 löschen	CLEAR und 49-96	Alle Intensitäten 49-96 wurden gelöscht.
Stack löschen	CLEAR und ▶	Der Stack wird gelöscht und auf null gesetzt.
Snapshots löschen	CLEAR und SNAP SHOT	Alle Snapshots wurden gelöscht und der Zähler wurde auf 1 zurückgesetzt.
Geschwindigkeit löschen	CLEAR und RATE	Alle Geschwindigkeitseinstellungen sind gelöscht.

Tasten-Master

Der Tasten-Master legt den Pegel fest, zu dem die Tasten entsprechend blinken. Weitere Informationen finden Sie unter den Tastenfunktionalitäten der jeweiligen Fader-Modi.

Speicherplätze

Die Speicherplätze werden im MEMS-Modus von den Fadern wiedergegeben. Sobald eine der 12 Fader-Bänke ausgewählt wurde, leuchten die Tasten mit Speicherplätzen abgeblendet rot auf. Wenn der Fader an der Steuerung der Ausgabe beteiligt ist, leuchtet die Taste hingegen kräftig.

Fader-Bank auswählen

Wenn beim Auswählen einer anderen Bank ein Fader über null liegt, wird er nicht auf den Inhalt der neuen Bank aktualisiert, bevor er auf null gesetzt wurde. Die Taste MEMS zweimal innerhalb einer Sekunde drücken, um schnell Bank 1 anzuwählen.

Aktion	Konsole	Feedback
Fader-Bank auswählen	MEMS (gedrückt halten)	Solange die Taste gedrückt gehalten wird, wird die aktuelle Fader-Bank durch Blinken einer der Tasten 1-12 angezeigt. Tasten für Bänke mit gespeicherten Informationen blinken. Zum Auswählen einer neuen Seite die Tasten 1-12 drücken und die Taste MEMS loslassen.

Speicher-Tasten-Modi

Der Inhalt des Speicherplatz-Faders kann auf zwei Arten auf den Pegel der BUMPS-Fader gesetzt werden. Dies wird durch die Taste **SOLO** gesteuert.

SOLO

- **AUS** = Der durch Drücken einer Taste erzeugte Pegel trägt zur Live-Ausgabe bei.
- **EIN** = Der durch Drücken einer Taste erzeugte Pegel ersetzt die aktuelle Ausgabe.

Speicherplatz-Fader-Ausgabe löschen

Aktion	Konsole	Feedback
Speicherplatz-Fader-Ausgabe löschen	CLEAR und MEMS	Alle Speicherplatz-Fader werden auf null gesetzt.

Sequenzen

Sequenzen können bis zu 24 Schritte haben und werden über die ***letzten vier*** Fader im MEMS-Modus wiedergegeben. Sobald eine der 12 Fader-Bänke ausgewählt wurde, leuchten die Tasten mit gespeicherten Sequenzen abgeblendet gelb auf. Wenn der Fader an der Steuerung der Ausgabe beteiligt ist, leuchtet die Taste hingegen kräftig.

Fader-Bank auswählen

Wenn beim Auswählen einer anderen Bank ein Fader über null liegt, wird er erst auf den Inhalt der neuen Bank aktualisiert, wenn er null erreicht.

Aktion	Konsole	Feedback
Fader-Bank auswählen	MEMS (gedrückt halten)	Solange die Taste gedrückt gehalten wird, wird die aktuelle Fader-Bank durch Blinken einer der Tasten 1-12 angezeigt. Tasten für Bänke mit gespeicherten Informationen blinken. Zum Auswählen einer neuen Seite die Tasten 1-12 drücken und die Taste MEMS loslassen.

Tasten-Modi für Sequenzen

Der Inhalt des Sequenz-Faders kann auf zwei Arten auf den Pegel der BUMPS-Fader gesetzt werden. Dies wird durch die Taste SOLO gesteuert.

SOLO

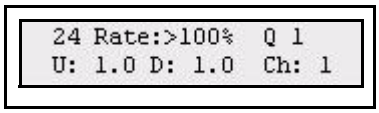
- **AUS** = Der durch Drücken einer Taste erzeugte Pegel trägt zur Live-Ausgabe bei.
- **EIN** = Der durch Drücken einer Taste erzeugte Pegel ersetzt die aktuelle Ausgabe.

Überblenden, Geschwindigkeit und BPM für Sequenzen

Die Taste **RATE** ermöglicht das Überschreiben von Geschwindigkeit, Überblenden und BPM einer beliebigen Sequenz. Hiermit wird die Wiedergabe der gesamten Sequenz vorübergehend geändert. Wenn ein Überschreiben von Geschwindigkeit, Überblendung oder BPM aufgehoben wird, werden die ursprünglichen Zeiten wiederhergestellt.

Geschwindigkeit

RATE aktivieren und dann die Taste eines Faders (im **MEMS**-Modus) mit einer Sequenz drücken.

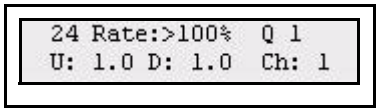


Mit dem Encoder-Rad eine Geschwindigkeit in % festlegen, die die Gesamtzeit der gesamten Sequenz skaliert. Die ursprüngliche Zeit ist nicht endgültig gelöscht und kann durch Löschen der Geschwindigkeit in % wiederhergestellt werden.

Wenn ein BPM eingestellt ist, ersetzt er die Geschwindigkeit in %.

Überblenden

RATE aktivieren und dann die Taste eines Faders (im **MEMS**-Modus) mit einer Sequenz drücken. Dann **RATE** gedrückt halten.

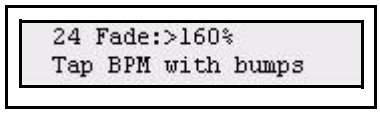


Mit dem Encoder-Rad eine Überblendung in % festlegen, die die Überblendzeiten der gesamten Sequenz skaliert. Ein Wert von 0 % steht für keine Ein-/Ausblendung. Die ursprüngliche Zeit ist nicht endgültig gelöscht und kann durch Löschen der Überblendung in % wiederhergestellt werden.

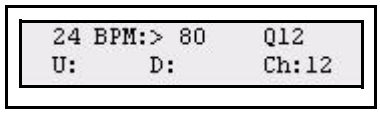
BPM

BPM (Beats Per Minute, Schläge pro Minute) ist ein Begriff aus der Musik, der für die Wiedergabegeschwindigkeit einer Sequenz in einem Schleifenmodus verwendet werden kann. Die BPM-Rate überschreibt sämtliche Zeiten. Alle Schritte werden auf Ein-/Ausschaltung mit der gleichen Dauer wie der BPM-Wert eingestellt.

Schritt 1: **RATE** aktivieren und dann die Taste eines Faders (im **MEMS**-Modus) mit einer Sequenz drücken. Dann **RATE** gedrückt halten.



Schritt 2: Bei gedrückter Taste **RATE** die Taste des Faders mit einer Sequenz drücken, um die BPM einzustellen. Beim Loslassen von **RATE** kehren Sie zur Rate-Anzeige zurück, wo der verwendete BPM-Wert statt der Rate angezeigt wird.



Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad einen BPM-Wert festlegen, der die Schrittzeiten der gesamten Sequenz skaliert. Die ursprüngliche Zeit ist nicht endgültig gelöscht und kann durch Löschen der Rate wiederhergestellt werden.

Löschen von Geschwindigkeit, Überblendung und BPM

Aktion	Konsole	Feedback
1. Geschwindigkeit aktivieren	RATE	Die Geschwindigkeits- und Überblendeinstellungen für die zuletzt gewählte Sequenz werden ausgewählt und in der Anzeige angezeigt.
2. Die Sequenz auswählen (im **MEMS**-Modus)	**21** ... **24** oder **45** ... **48**	Die Geschwindigkeits- und Überblendeinstellungen für die zuletzt ausgewählte Sequenz werden in der Anzeige angezeigt.
3. Geschwindigkeit, Überblendung und BPM zurücksetzen	CLEAR und RATE	Die Einstellungen für Geschwindigkeit und Überblendung der aktuell ausgewählten Sequenz werden zurückgesetzt und die ausgewählte Sequenz wird wieder auf ihre ursprünglichen Zeiten eingestellt.

Der Crossfader kann für die Wiedergabe des Stacks mit bis zu 199 Schritten oder für den Einzelszenen-Betrieb verwendet werden (je nach Status der Tasten **STACK** und **NEXT**).

Allgemeine Überblendsteuerungen

Der Crossfader besteht aus einem Live-Fader (A) und einem Next-Fader (B) sowie den Crossfader-Transport-Tasten. Eine Überblendung wird vorgenommen, indem die Crossfader von der untersten zur obersten Position gezogen werden. Dies kann geändert werden, *Siehe „Crossfader“ auf Seite 25.*

Dies sind die Crossfader-Transport-Tasten:

Aktion	Konsole	Feedback
Überblenden beginnen		Startet das Überblenden. Die Taste blinkt während des Überblendens.
Überblenden anhalten		Das aktuelle Überblenden wird angehalten. Es kann mit der Taste **GO** fortgesetzt und mit der Taste **PAUSE** umgekehrt werden.
Zurückkehren	und	Die Taste **PAUSE** gedrückt halten und die Taste **GO** drücken, um zum vorherigen Schritt zu überblenden (nur möglich, wenn STACK aktiv ist).
Zum ersten Schritt gehen	CLEAR und	**CLEAR** gedrückt halten und **GO** drücken, um die Ausgabe des Crossfaders zu löschen. Wenn STACK aktiv ist, springt dieser zum ersten Schritt des Stacks.

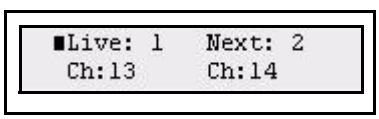
Hinweis: *DIPLESS: Die SmartFade führt Überblendungen ohne Einsenkungen (Dipless Crossfades) durch, insofern beide Fader parallel bewegt werden. Das bedeutet, dass die aktiven Kanäle, welche in beiden Szenen unverändert bleiben, nicht auf 50 % ihres Wertes abgesenkt werden, wenn Sie von einer Szene zur nächsten überblenden. Dadurch ergeben sich besser aussehende Szenenübergänge. Zum Erstellen eines Blackouts zwischen zwei Schritten nur den Live-Fader auf seine Endposition bewegen.*

Stack-Funktionen

Durch Drücken der Taste **STACK** wird der Stack aktiviert (leuchtet kräftig) und mit den Crossfader-Steuerungen verbunden. Der Sequenz-Stack wird bei Schritt 0 (ein nicht vorhandener Schritt vor Schritt 1) auf den Crossfader geladen, so dass durch Drücken der Taste **GO** oder Starten eines manuellen Überblendens in Schritt 1 überblendet wird.

STACK

Die LCDs zeigen den aktuellen Status des Stacks an.



Wenn STACK ausgeschaltet ist, kann der Überblender nur mit der Einzelszenen-Überblendung betrieben werden (außer im Backup-Modus). *Siehe „Einzelszenen-Überblendung“ auf Seite 63.*

Wenn im Stack keine Informationen gespeichert sind, leuchtet die Taste nicht, wenn sie deaktiviert ist. Anderenfalls ist sie abgeblendet.

Zu einem Schritt wechseln

Mit dieser Funktion können Sie direkt zu jedem beliebigen Schritt im Stack wechseln.

Aktion	Konsole	Feedback

GOTO-Modus aktivieren	STACK (gedrückt halten)	So lange die Taste gedrückt gehalten wird, ermöglicht das Display das Blättern zu einem beliebigen Schritt.
		`Jump to step:> 2`
		`Ch:14`
		STACK loslassen, um die ganze Szene zu diesem Schritt in Next zu übertragen. Dann kann die nächste Überblendung vorgenommen werden.

Geschwindigkeit & Überblenden für den Stack

Die Taste **RATE** bietet Steuerungen für Geschwindigkeit und Überblenden des Stacks. Hiermit wird die Wiedergabe des gesamten Stacks vorübergehend geändert. Wenn ein Überschreiben der Geschwindigkeit oder Überblendung aufgehoben wird, werden die ursprünglichen Zeiten wiederhergestellt.

Überblenden

RATE aktivieren und **STACK** drücken.

```
XF Fade:>100%  Q 2
U: 6.1 D: 6.1  Ch:14
```

Mit dem Encoder-Rad eine Überblendung in % festlegen, die die Überblendzeiten des gesamten Stacks skaliert. Ein Wert von 0 % steht für keine Ein-/Ausblendung. Die ursprüngliche Zeit ist nicht endgültig gelöscht und kann durch Löschen der Überblendung in % wiederhergestellt werden.

Geschwindigkeit

RATE aktivieren und anschließend **STACK** drücken. Dann **RATE** gedrückt halten.

```
XF Rate:>100%
```

Mit dem Encoder-Rad eine Geschwindigkeit in % festlegen, die die Gesamtzeit des gesamten Stacks skaliert. Die ursprüngliche Zeit ist nicht endgültig gelöscht und kann durch Löschen der Geschwindigkeit in % wiederhergestellt werden.

Geschwindigkeit und Überblenden zurücksetzen

Aktion	Konsole	Feedback
1. Stackgeschwindigkeit auswählen	STACK und RATE	Die Geschwindigkeits- und Überblendeinstellungen für den Stack werden ausgewählt und in der Anzeige angezeigt.
2. Geschwindigkeit zurücksetzen	CLEAR und RATE	Die Einstellungen für Geschwindigkeit und Überblendung der aktuell ausgewählten Sequenz/ Stacks werden zurückgesetzt und wieder auf ihre ursprünglichen Zeiten eingestellt.

Tap-Modus für den Stack

Der Tap-Modus ermöglicht das Speichern der tatsächlich vergangenen Zeit für jeden Schritt mit Hilfe der Taste GO. Dieser Modus sollte immer ausgeschaltet sein, solange keine Zeitaufzeichnung angefertigt wird.

Schritt 1: Zuerst einen Stack auf normale Art aufzeichnen

Schritt 2: Öffnen des Menüpunkts Sequenzen:
`Menüpunkt>[Sequenzen]`

Schritt 3: Mit dem Encoder-Rad den Stack (**XF**) anwählen.

```
Sequences
Playback:>XF
```

Zum Bestätigen **(MENU)** drücken.

Schritt 4: Dann den Tap-Modus mit
`Menu>Sequenzen>Playback>Step Timing>[Tap mode]` auswählen.

Schritt 5: Mit dem Encoder-Rad aktivieren.

```
Tap mode
>On
```

Wenn der TAP-Modus aktiviert ist, wird unten rechts auf dem LCD ein Sternchen eingeblendet.

Schritt 6: Für jeden Stack-Schritt zum richtigen Zeitpunkt GO drücken. Die Wartezeit wird dann für eine spätere Wiedergabe einzeln für jeden Schritt gespeichert. Der Tap-Modus betrifft nur Wartezeiten.

Schritt 7: Wenn eine Aufzeichnung auf diese Weise mit Zeiten versehen worden ist, sollte der Tap-Modus ausgeschaltet werden, um mit den aufgezeichneten Zeiten wiederzugeben.

```
Tap mode
>Off
```

Schritt 8: Zum Bestätigen und Verlassen **EXIT** drücken.

Hinweis: *Sie können alle mit Tap gesetzten Wartezeiten auf null zurücksetzen.* *Siehe „Globale Zeiten für alle Schritte“ auf Seite 54.*

Einzelszenen-Überblendung

Wenn **STACK** ausgeschaltet und **NEXT** eingeschaltet ist, ist die SmartFade auf den Betrieb als Einzelszenen-Überblendungskonsole eingestellt. Wenn Next eingeschaltet ist, sind die Tasten des grünen Kanals mit den bei der nächsten Überblendung auf die Bühne auszugebenden Pegeln beleuchtet, wenn Next ausgeschaltet ist, zeigen die Leuchten die aktuellen Bühnenpegel an. Zum Umschalten zwischen diesen beiden Anzeigen kann Next ein- und ausgeschaltet werden.

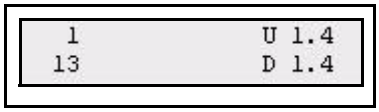
NEXT

Aktion	Konsole	Feedback
1. NEXT-Modus aktivieren	NEXT	Die Intensitäts-Fader tragen nicht mehr zur Live-Ausgabe bei.
2. Intensitäten einstellen	1-24 25-48 oder 1-48 49-96	Die Intensitäten manuell mit den Intensitäts-Fadern festlegen. Sie werden nicht ausgegeben.
3. Manuell überblenden	Crossfader	Die beiden Crossfader von unten nach oben bewegen. Sobald beide Crossfader das Ende der aktuellen Überblendung erreichen, werden die Intensitätskanäle vom Live-Fader freigegeben und Sie können die nächste Lichtstimmung einstellen.

So richten Sie eine Endlosschleife zwischen Live und Next ein: Die Taste **PAUSE** gedrückt halten, bevor das Ende einer Überblendung erreicht wurde. Dadurch werden die Intensitätskanäle nicht freigegeben. Die Taste **PAUSE** loslassen, um die Überblendung zu beenden.

Überblenden mit Zeiten

Sie können die Standard-Überblendzeiten mit dem Encoder-Rad aktivieren.



Die Taste **GO** drücken, um eine Überblendung mit diesen Zeiten durchzuführen.

Kapitel 6
Zwei-Szenen-Modus

Der Zwei-Szenen-Modus ist einer der drei Betriebsmodi. In diesem Modus können Sie Ihre SmartFade-Konsole sofort wie eine manuelle Zwei-Szenen-Konsole einsetzen.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Allgemeine Informationen*** 66
- ***Zwei-Szenen-Überblendung*** 67

Um die Konsole als Zwei-Szenen-Konsole einzusetzen, im Zwei-Szenen-Modus starten. *Siehe „Betriebsmodi“ auf Seite 5.*

Dann haben Sie keinen Zugriff mehr auf die „normalen“ SmartFade-Funktionen, die in diesem Handbuch beschrieben sind. Die Konsole wird damit ausschließlich zur Zwei-Szenen-Konsole.

Im Zwei-Szenen-Modus werden keine Speicherplätze gespeichert – alles wird manuell eingestellt und mit den Crossfadern überblendet.

Konsoleneinstellung im Zwei-Szenen-Modus

Die Konsoleneinstellungen sind mit denen im Normalmodus grundsätzlich identisch. *Siehe „Konsolen-Einstellungen“ auf Seite 23.*

Es gibt nur einige spezielle Einstellungen für den Zwei-Szenen-Modus.

Standard-Überblendzeiten

Hiermit können Sie eine **Standardzeit** für alle Überblendungen festlegen.

`Menü>Einstellungen>[Standardzeiten]`

Patch

Hier können Sie einen **1:1**-Patch oder den **eigenen** Patch aus dem Normal-Modus einstellen. *Siehe „Löschen und Festlegen von Patches“ auf Seite 19.*

`Menü>[Patch]`

Zwei-Szenen-Überblendung

Eine Zwei-Szenen-Konsole verdoppelt die gleichen Kanäle auf zwei Sätze von Fadern. Das Prinzip besteht darin, dass ein Fader-Satz die Live-Ausgabe bestimmt, während für die gleichen Kanäle mit dem anderen Satz blind neue Werte vorbereitet werden.

Ihre SmartFade-Konsole hat zwei Fader-Reihen. Wenn die Konsole im Zwei-Szenen-Modus gestartet wird, wird die obere Reihe mit Crossfader A und die untere Reihe mit Crossfader B verbunden.

In anderen Worten bestimmt die Anzahl der physisch vorhandenen Fader der Konsole, wie viele Kanäle die Konsole in diesem Modus steuern kann.

Smartfade 1248 und 1296 = 12 Kanäle

Smartfade 2496 = 24 Kanäle

Vorbereitung & Überblenden

Schritt 1: Überprüfen, dass der Hauptsteller/Grand Master auf 100 % steht und BLACKOUT ausgeschaltet ist.

Schritt 2: Überprüfen, dass Crossfader A und B ganz unten sind. Das bedeutet, dass Licht über die untere Fader-Reihe ausgegeben wird, da Crossfader A auf 100 % ist.

Schritt 3: Die Kanal-Fader im oberen Fader-Satz auf neue Werte einstellen. Auf der Bühne erfolgt noch keine Änderung, da Crossfader B auf 0 % steht.

Schritt 4: Jetzt beide Crossfader simultan ganz nach oben bewegen. Die Lichtausgabe ändert sich von den in der unteren Fader-Reihe eingestellten Pegeln auf die in der oberen Reihe eingestellten. Die verwendete Zeit ist die in der Anzeige angezeigte Standardzeit. Dies kann mit dem Encoder-Rad jederzeit geändert werden.

Schritt 5: Jetzt steuert die obere Fader-Reihe die Ausgabe. Das bedeutet, dass Sie jetzt die Fader der unteren Reihe auf neue Werte einstellen können.

Schritt 6: Zum Überblenden auf diese Werte beide Crossfader nach unten ziehen.

Schritt 7: Vorgang ab Schritt 3 wiederholen.

Kapitel 7
DMX-Backup

Der Backup-Modus ist der dritte Betriebsmodus der Konsole. Sie können 512 DMX-Ausgaben von einer externen Konsole erfassen und in 24 (48) Speicherplätze speichern, die über die Fader oder den Stack wiedergegeben werden können.

Dieses Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- ***Allgemeine Informationen*** 70
- ***Backup-Speicherplätze*** 71
- ***Stack im Backup-Modus*** 72

Um die Konsole als Backup einzusetzen, im Backup-Modus starten. *Siehe „Betriebsmodi“ auf Seite 5.*

Dann haben Sie keinen Zugriff mehr auf die „normalen“ SmartFade-Funktionen, die in diesem Handbuch beschrieben sind. Die Konsole wird damit ausschließlich zur Backup-Konsole.

Im Backup-Modus ist nur dann eine Konsolen-Ausgabe möglich, wenn eine DMX-Eingabe von einem anderen DMX-Ausgabegerät angeschlossen ist oder DMX-Signale von einem anderen Gerät auf die Speicherplatz-Fader gespeichert werden.

Es können bis zu 24 (48) Speicherplätze auf die Fader gespeichert werden. Diese können mit Fadern und Fadertasten oder über den Stack nacheinander wiedergegeben werden (die Reihenfolge kann nicht geändert werden).

Fader #1 und der Haupt-Fader müssen oben sein, um DMX-Eingabepegel an die Ausgabe weiterzuleiten oder auf Speicherplätze zu speichern.

Konsoleneinstellung im Backup-Modus

Die Konsoleneinstellungen sind mit denen im Normalmodus grundsätzlich identisch. *Siehe „Konsolen-Einstellungen“ auf Seite 23.*

Es gibt nur einige spezielle Einstellungen für den Backup-Modus.

DMX In

Datenverlust wird genau so behandelt wie im Normalmodus. *Siehe „Datenverlust“ auf Seite 24.*

Es gibt eine zusätzliche Auswahl, mit der eingestellt wird, ob DMX In über Fader 1 oder den letzten Fader (First/Last) der SmartFade-Konsole gesteuert wird.

Menu>Settings>DMX In>[DMX In Fader]

Tasten-Modus

Der Tasten-Modus existiert nur im Betriebsmodus Backup. Damit können Sie festlegen, ob die Tasten für die Speicher-Fader eine **Tasten-** oder **Umschalt-** Funktion für den Inhalt jedes Faders haben.

Menu>Settings>DMX In>[Bump mode]

Backup speichern/laden

Zum Speichern oder Laden der gerade zugewiesenen Backup-Speicherplätze auf die SD-Speicherkarte.

Menu>[Save/Load Backup]

Backup-Speicherplätze

Zum Speichern der Backup-Speicherplätze die DMX-Ausgabe einer externen Konsole an den DMX-Eingang der SmartFade-Konsole anschließen, die im Backup-Modus gestartet wurde.

Vorbereitung

Schritt 1: DMX In auf To Memory einstellen. *Siehe „DMX In“ auf Seite 70.*

Schritt 2: Den DMX-Ausgang der externen Konsole mit dem DMX-Eingang der SmartFade-Konsole verbinden.

Schritt 3: Fader 1 (oder Last) hochziehen, um DMX In freizugeben.*Siehe „DMX In“ auf Seite 70.*

Schritt 4: Überprüfen, dass der Hauptsteller/Grand Master auf 100 % steht und BLACKOUT ausgeschaltet ist.

Speichern eines Backup-Speicherplatzes

Die zu speichernde Lichtstimmung auf der Konsole einstellen, die an den DMX-Eingang angeschlossen ist.

Aktion	Konsole	Feedback
1. Speicherung aktivieren	REC MEM	Tasten, die in diesem Modus speichern können, blinken kräftig. Wenn bereits ein Speicherplatz gespeichert wurde, wird die Taste abgeblendet angezeigt. Drücken Sie zum Verlassen die Taste **CLEAR**.
2. Fader auswählen	1 ... 24 oder 1 ... 48	Sobald die Taste gedrückt wird, wird der Speicherplatz gespeichert. Drücken Sie die Taste **UNDO**, um diese Speicherung rückgängig zu machen.

Speicherplatz testen

Den Fader herunterziehen, der DMX In steuert. Den Fader dieses Speichers hochziehen. Die gespeicherte Stimmung sollte auf der Bühne wiedergegeben werden. Das Licht in der Taste des Faders wird abgeblendet und zeigt damit an, dass er über Inhalt verfügt.

Löschen von Pegeln

Zum Löschen von Ausgabepegeln kann Löschen verwendet werden.

Aktion	Konsole	Feedback
Löschen von Pegeln von einem Speicherplatz	CLEAR und 1 ... 24 oder CLEAR und 1 ... 48	Der gewählte Fader ist auf Null gesetzt. Zum Wiederherstellen den Fader herunter- und wieder hochziehen.
Löschen aller Pegel	CLEAR und MEMS	Alle Fader und der Stack sind auf Null gesetzt. Zum Wiederherstellen die Fader herunter- und wieder hochziehen.
Löschen aller Pegel	CLEAR CLEAR CLEAR	Alle Fader und der Stack sind auf Null gesetzt. Zum Wiederherstellen die Fader herunter- und wieder hochziehen.

Stack im Backup-Modus

Der Stack besteht im DMX Backup-Modus aus den in dieser Reihenfolge verbundenen Speicherplätzen 1-24 (48). Dieser Stack kann nicht bearbeitet werden. Stack-Schritt 1 ist der für Fader 1 gespeicherte Speicherplatz und so weiter.

Stack-Funktionen

Durch Drücken der Taste **STACK** wird der Stack aktiviert (leuchtet kräftig) und mit den Crossfader-Steuerungen verbunden. Der Cue-Stack wird bei Schritt 0 auf den Crossfader geladen (ein nicht vorhandener Schritt vor Schritt 1), so dass durch Drücken der Taste **GO** oder Starten eines manuellen Überblendens in Schritt 1 überblendet wird, den Speicherplatz, der für Fader 1 gespeichert ist.

Die LCDs zeigen den aktuellen Status des Stacks und die Ein-/Ausblendzeit „**Time:>5.0**“ an, die mit dem Encoder-Rad geändert werden kann.

Wenn im Stack keine Informationen gespeichert sind, leuchtet die Taste nicht, wenn sie deaktiviert ist. Anderenfalls ist sie abgeblendet.

Allgemeine Überblendsteuerungen *Siehe „Allgemeine Überblendsteuerungen“ auf Seite 60.*

Zu einem Schritt gehen. *Siehe „Zu einem Schritt wechseln“ auf Seite 61.*

Anhang A

Software-Update

Dieser Anhang enthält die Anleitungen für das Aktualisieren der Software der SmartFade-Konsole. Es gibt zwei Möglichkeiten zum Aktualisieren der Software.

- Verwenden der **SD**-Karte
- Verbindung über **USB** mit einem **PC**

Die Software kann von der ETC-Website heruntergeladen werden: www.etcconnect.com

Stellen Sie sicher, dass Sie die richtige Software für Ihre Konsole herunterladen – ***SmartFade*** und ***SmartFadeML*** verwenden unterschiedliche Software.

Zur Bestätigung, welche Version auf Ihrer Konsole eingesetzt wird, *Siehe „Softwareversion“ auf Seite 25.*

VORSICHT: *Stellen Sie daher sicher, dass alle Vorstellungsdaten, die Sie behalten wollen, auf der SD-Karte gesichert sind, bevor Sie mit dem Aktualisieren der Software beginnen.*

Software aktualisieren

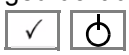
Update mit der SD-Karte

Wenn Sie zum ersten Mal eine SD-Karte einsetzen, stellen Sie sicher, dass sie korrekt formatiert ist (FAT16). Anderenfalls funktioniert sie mit der SmartFade nicht. *Siehe „Formatieren der SD-Speicherkarte“ auf Seite 7.*

Schritt 1: Laden Sie vom Download-Bereich der ETC-Website die Datei **SMRTFADE.SRC** für das Software-Update herunter: www.etcconnect.com

Schritt 2: Kopieren Sie die Datei **SMRTFADE.SRC** in das Stammverzeichnis der SD-Karte. BENENNEN SIE DIE DATEI NICHT UM!

Schritt 3: Starten Sie die Konsole im Testmodus. Halten Sie dazu die Taste **MENU** gedrückt und drücken Sie die Taste **ON** einmal.



Jetzt startet die Konsole im Selbsttestmodus. Drücken Sie die Taste **MENU** bei jedem der Tests, bis der Speichertest beendet ist. Am Ende des Speichertests erscheint folgende Anzeige:

```
Firmware Upgrade
Are you sure? [No]
```

Schritt 4: Setzen Sie die SD-Karte in die Konsole ein.

Schritt 5: Wählen Sie mit dem Encoder-Rad **YES** aus und drücken Sie **MENU**. Das Update wird automatisch begonnen und die Konsole startet nach dem Fertigstellen des Vorgangs mit der neuen, aktualisierten Software.

Hinweis: *Falls Sie unbeabsichtigt ein Software-Update begonnen haben, können Sie die Konsole abstecken und somit den Vorgang ohne das Übernehmen von Änderungen abbrechen.*

Update über USB

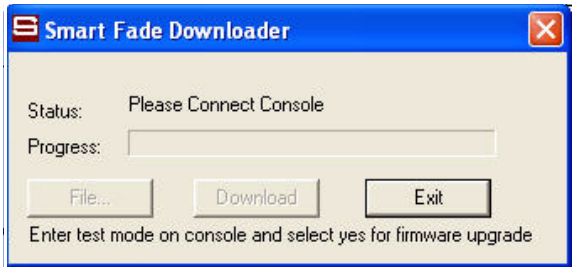
Für das Update über USB benötigen Sie einen **PC** mit dem Betriebssystem Windows (Windows 98, Windows 2000, Windows XP).

Schritt 1: Laden Sie vom Download-Bereich der ETC-Website die Datei für das Software-Update **SMRTFADE.SRC** und die USB Download-Anwendung **SFDownloader.exe** herunter: www.etcconnect.com

Schritt 2: Verbinden Sie die SmartFade und den PC mit einem USB-Kabel. Das USB-Kabel muss einen USB-A-Stecker und einen USB-B-Stecker haben.

Stellen Sie sicher, dass alle Vorstellungsdaten, die Sie behalten wollen, auf der SD-Karte gesichert wurden, bevor Sie fortfahren. Die Vorstellungsdaten werden gelöscht und können nicht wiederhergestellt werden.

Schritt 3: Doppelklicken Sie auf die Anwendung **SFDownloader.exe**, die Sie von der ETC-Website heruntergeladen haben. Dann sollte folgende Anzeige erscheinen:



Schritt 4: Starten Sie die Konsole im Testmodus. Halten Sie dazu die Taste **MENU** gedrückt und drücken Sie die Taste **ON** einmal.

Jetzt startet die Konsole im Selbsttestmodus. Drücken Sie die Taste **MENU** bei jedem der Tests, bis der Speichertest beendet ist. Am Ende des Speichertests erscheint folgende Anzeige:

```
Firmware Upgrade
Are you sure? [No]
```

Schritt 5: Sobald die Verbindung mit der Konsole erkannt wurde, wird in der Statusinformation die Bootloader-Version und anschließend „Laden Sie bitte die Firmware-Datei“ angezeigt. Die Schaltfläche FILE wird aktiviert.

Klicken Sie auf **Datei** und wählen Sie die Datei **SMRTFADE.SRC** aus.

Schritt 6: Anschließend wird die Schaltfläche DOWNLOAD aktiviert.

Klicken Sie auf **DOWNLOAD**, um den Download zu starten. Der Fortschrittsbalken beginnt sich zu bewegen. Wenn der Download abgeschlossen ist, startet die Konsole mit der neuen, aktualisierten Software.

Index

A

Aktualisieren der Software 73
Ändern des Inhalts eines Schritts 49
Anpassen des Kanalbereichs 31
Anzeigen 24
Ausgewählte speichern 33
Auspacken und Anschließen 4
Auswählen der Fader-Bank 58

B

Backup speichern/laden 70
Backup-Speicherplätze speichern 71
Bearbeiten des Inhalts eines Schritts 45, 50
Bearbeiten eines Speicherplatzes 44
Blackout 12, 56
Blindes Bearbeiten von Schrittzeiten 53

D

Die Snapshot-Taste 34
DMX, Definition von 18
DMX-Backup 69

E

Einfügen eines Schrittes 47
ETC-Standorte 3

G

Geschwindigkeit 18, 52
Geschwindigkeit des DMX-Ausgangs 18
Globale Zeiten 54

H

Herunterfahren 4
Hochfahren 4

I

IND 1 und IND 2 12
Independent-Tasten 22
Intensitätsanzeige 30

K

Kopieren einer Sequenz 51
Kopieren eines Speicherplatzes 44

L

Laden der Vorstellung von der Karte 6
Laden eines Patches von der Karte 7
LCD-Menü 14
Live- oder NEXT-Modus 30
Löschen eines Schrittes 46

M

Master-Fader 12, 56
Menü Betriebsmodus 5
Menü-Anweisungen 2
MIDI 10

P

Patch, Definition von 20, 21
PunktQ 48

S

Schreibweisen 2
Software
    Aktualisieren von SD-Karte 8
Software-Update 73
Speicherkarte 10
Speichern der Vorstellung auf die Karte 6
Speichern einer Sequenz 37, 38
Speichern eines Backup-Speicherplatzes 71
Speichern eines Speicherplatzes 32
Speichern eines Stack-Status 41, 42
Spracheinstellung 14
Stack und Backup-Speicherplätze 72
Standard-Patch 20
Standard-Überblendzeiten 52

T

Technischen Kundendienst von ETC kontaktieren 3
Technischer Kundendienst 3

U

Update mit der SD-Karte 73
Update über USB 74

W

Website 3
Wertabgleich 30

X-Z

Zuordnen von Patch in Live oder Blind 20
Zwei-Szenen-Betrieb
    Kanal-Fader 12
Zwei-Szenen-Überblendung 67

Konzernzentrale ■ 3031 Pleasant View Road, P.O. Box 620979, Middleton, Wisconsin 53562-0979 USA ■ Tel.: +1 608 831 4116 ■ Fax: +1 608 836 1736
London, Großbritannien ■ Unit 26-28, Victoria Industrial Estate, Victoria Road, London W3 6UU, Großbritannien ■ Tel.: +44 (0)20 8896 1000 ■ Fax: +44 (0)20 8896 2000
Rom, Italien n Via Pieve Torina, 48, 00156 Rom, Italien ■ Tel.: +39 (06) 32 111 683 ■ Fax: +44 (0) 20 8752 8486
Holzkirchen, Deutschland ■ Ohmstraße 3, 83607 Holzkirchen, Deutschland ■ Tel.: +49 (0)80 24 47 00-0 ■ Fax: +49 (0)80 24 47 00-3 00
Hongkong ■ Rm 1801, 18/F, Tower 1 Phase 1, Enterprise Square, 9 Sheung Yuet Road, Kowloon Bay, Kowloon, Hongkong ■ Tel.: +852 2799 1220 ■ Fax: +852 2799 9325
Service: (Nord- und Südamerika) service@etcconnect.com ■ (Großbritannien) service@etceurope.com ■ (Deutschland) techserv-hoki@etcconnect.com ■ (Asien) service@etcasia.com
Internet: www.etcconnect.com ■ Copyright © 2010 ETC. Alle Rechte vorbehalten. ■ Produktinformationen und technische Daten können geändert werden.
7219M1220-3.0.0-DE ■ Vers A ■ Herausgegeben 2010-11